模拟天下

2003.09 TOT.01

Tot.01

模拟天下

EMUCN.NET

二零零三年九月

天 下 模 拟 尽 在 模 拟 天 下

Powered by www.emucn.net

模拟天下

本期好料

豪血寺一族全列系

牧场物语中文版预览

模拟菜园

CALLUS经典的传承

NEOPOP——动感尽在掌握

天下模拟辞典

GameBoy Advance硬件大剖析

GBA汉化全教程——新手入门篇

M.A.M.E 0.72 新支持游戏介绍

《名侦探柯南——被阻击的侦探》完全解析攻略

鲜花·掌声·汗水

游 戏 研 究 所

恶魔城—晓月的圆舞曲

文化之旅

血迹斑斑的历史 高达SEED

失落王者

拳皇的历代风格

永不退色的经典：幽游白书(一)

模拟研究

ROM 下载指南

ROM Hack轻松搞定

国外主要模拟器网站一览

汉化工具大搜捕

SVC CHAOS

SNK VS. CAPCOM™

天下创刊号

光盘精彩

豪血寺一族专栏

豪血寺一族——斗婚

牧场物语中文版专栏

卧虎藏龙2003

最新模拟器 & 相关工具整理

最新 ROM 精选——MAME & GBA

杂志相关汉化工具

最新汉化游戏

经典推荐——Conker's Bad Fur Day

Callus全套ROM合集

永恒的经典——全套 CPS1 ROM

动感尽在掌握——全套 NGP ROM

精彩游戏录像——这世界上曾经有过什么（幽游白书原创 MTV）

ISBN 7 900305 43 2

9 787900 305435 >

2003 NO.001

9

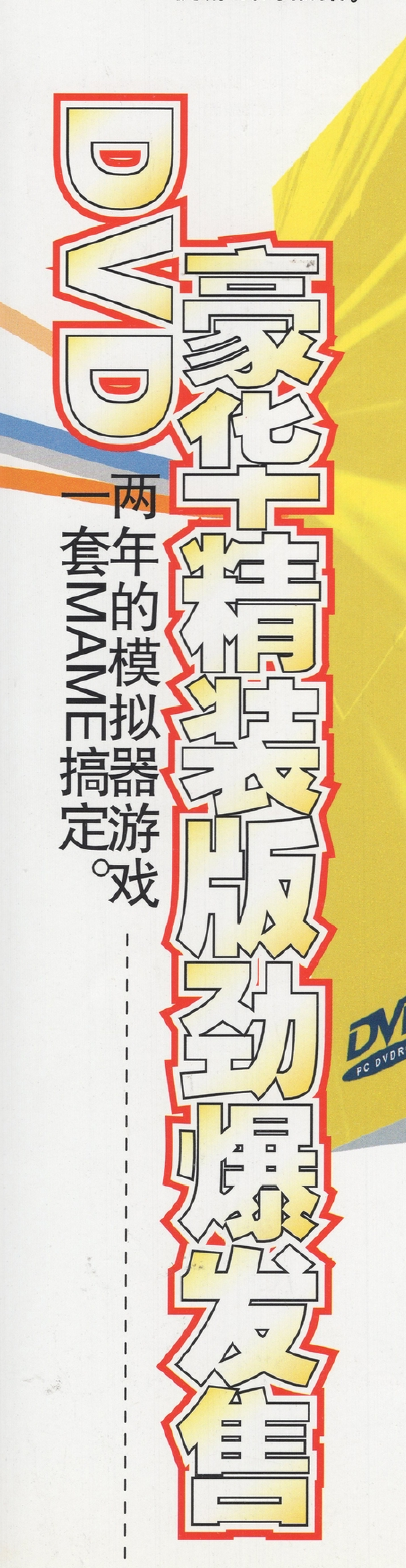
套装定价：10.00 RMB

September



96页单色 九月闪亮登场
正16开16页彩插
《模拟天下》发行网点
北京 010-88561473
上海 021-63799495
广州 020-34297992
天津 022-27694822
沈阳 024-23916698
大连 0411-4609410
抚顺 0413-2600836
锦州 0416-4146915
鞍山 0412-2218341
丹东 0415-2121009
长春 0431-2777386
吉林 0432-2558473
哈尔滨 0451-88342316
石家庄 0311-3029157
保定 0312-2094040
张家口 0313-2019823
太原 0351-7041968
呼和浩特 0471-6926041
西安 029-7418063
兰州 0931-8518072
银川 0951-6093532
西宁 0971-8227505
乌鲁木齐 0991-4821133
济南 0531-2905199
青岛 0532-3848183
淄博 0533-2162644
烟台 0535-6654059
新乡 0373-2066895
郑州 0371-7647349
合肥 0551-2611465
蚌埠 0552-3028542
芜湖 0533-3119006
洛阳 0379-3175280
南京 025-3323682
徐州 0516-3738502
常州 0519-8117080
无锡 0510-2736040
苏州 0512-65296805
杭州 0571-88256025
宁波 0574-87660206
温州 0577-88623796
武汉 027-85498114
长沙 0731-4411099
重庆 023-69016607
成都 028-86668031
绵阳 0816-2313247
福州 0591-7117588
深圳 0755-82264693
南宁 0771-2615676
柳州 0772-2868519
桂林 0773-2859586
南昌 0791-8591817
贵阳 0851-8880236
昆明 0871-4168505
关注模拟热点 报道模拟资讯 追踪模拟事件
Power by www.emucn.net
模拟天下
豪血寺一族全系列
牧场物语中文版预览
CALLUS经典的传承
MAME32使用与编译图解教程
豪血寺一族(一) ROM Hack轻松搞定
主机博物馆
永远的任天堂
VisualBoyAdvance作者Forgotten专访
游戏研究所
恶魔城—晓月的圆舞曲
N64经典回顾(一)
Conker's Bad Fur Day
拳皇的历代风格
血迹斑斑的历史
高达SEED
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
ROM 下载指南
模拟录像制作大法
UNI-BIOS 1.2 使用详解
天下创刊号
2003 NO.001
9
10.00
September
ISBN 7-89998-871-3
9 787899 988718
Powered by www.emucn.net
模拟天下

目前支持到 M.A.M.E 0.72 所有游戏。
除包括MAME CD版的全部内容外，额外增加了全套街机游戏海报集。







两年的模拟器游戏
一套MAME搞定。



EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB



精彩
首套DVD游戏套装，单盘容量超过4.7GB，免去频繁换盘之苦。

省事
收齐了MAME新支持的全部游戏和roms升级文件，让你玩起游戏来更轻松。

省钱
这才是最重要的,比起上网一个一个下Rom节省多了，而且你拥有它，当然更省了不少游戏币的钱 。

省时
没有人愿意坐在电脑面前七天七夜外加N个小时，只是不断的当游戏吧!

安全
天啦！我中病毒了，我死机了，我装了满满一硬盘的模拟器游戏全完了，这可是我收集了。

Powered by www emucn net

模拟天下

早在去年的接近寒假的某天 Banny 就跟我说，我们也要创办一个关于模拟器和游戏的杂志。我至今还记得 说那些话时 Banny 发自内心的激动和无法掩盖的干劲。我在他的感染下也对杂志进行了深入的考虑。不过事后由于种种原因，杂志离我们远去了。就像许多事情一样，《模拟天下》的诞生并不如想象的那么顺利。其中有坎坷 有幸福，有鲜花，有泪水。这些经历只有编辑部的所有成员才能体会了 这些经历也无疑将成为编辑部所有成员的一笔无价的财富。现在，在这个令人激动的日子里 《模拟天下》终于出现在每位编辑们的手中。

现在的模拟器相关杂志已经并不少了，如何在现存的几本杂志中开拓出属于自己的一片天空是编辑部中的每一位成员一直在苦苦思考的问题。所幸的是，现在 大家的心中都有了一个统一的理念，一个统一的目标，一条统一的未来之路……第一期如果成功了 也并不能说明多少问题，这其中更多的是大家无私的支持，或者说这只是一个新生命特有的强大活力。第二期，第三期，更以后呢？我们的思索并没有停滞不前，我非常惊喜的开到 所有人的目光都放的很远，没有人只想着做完一期算一期，在第一期完稿时，第二期的策划已经开始 数个光是一听就能令人兴奋不已的好点子已经深深的印在编辑们的脑海中。可以说，《模拟天下》的未来将会越来越美好。

创业是艰难的。古人用“筚路蓝缕”来形容创业的艰辛 而我们又何尝不是如此。一个史无前例的高温暑期，连续的不眠不休的工作，杂志编辑部的成员就是在这样的环境下用汗水和笔墨编织着杂志的新篇章。最让我们欣慰的是，在杂志成形的近一个月里 我们得到了多方知情人士的支持和鼓励。父亲在得知我们的杂志的想法后，也恳切的说，好好干，坐在什么位置就要作出什么样的成绩。在这里，我要对所有支持，关心过模拟天下的人们致以我们最诚挚的谢意。那些论坛的版主们，那些第一次得到模拟天下即将发售消息的论坛会员们，以及其它网友们，是大家的支持才能有了今日的模拟天下。面对你们的全心全意的支持，和真诚的鼓励，我们只有全身心的拥抱这份鼓励，从中吸取力量，将模拟天下越办越好。

现在就让我们进入精彩纷呈的模拟天下……

Crix

模拟天下 2003年8月

天下模拟尽在模拟天下

Powered by www.emucn.net

模拟天下

2003年09月.Tot1



出版：吉林科学技术出版社
出品人：孙胜利
主编：Banny
编辑部主任：Eric
编辑部：Clark.H
Crix
Liujunusa
Z3
lionheart
Ercia lee
设计：TWNSOFTSTUDIO
光盘部：SkyBoy
Ayi
Silen
发行部：010-88561473
发行人：赵琦，邵小姐

网站：http://www.emucn.net
论坛：http://bbs.emucn.net
邮箱：webmaster@emucn.net

投稿信箱：cont@emucn.net
反馈信箱：reader@emucn.net

定价：人民币10元（光盘+手册）

投稿注意事项

1　来稿请自留底稿，勿一稿多投，稿件投出后3个月未接到本刊采用通知者，可自行处理。来稿一经刊登　即按本刊规定付酬。

2、投稿者必须是作者本人。我们不接受他人代为投稿（或转贴）的作品　无论是否已注明原作者姓名及来源出处。

Contents

卷首语

新闻

天下新闻 . 005
汉化情报 . 009
天下聚焦 ... 013
看上去很美——七月新闻要点分析

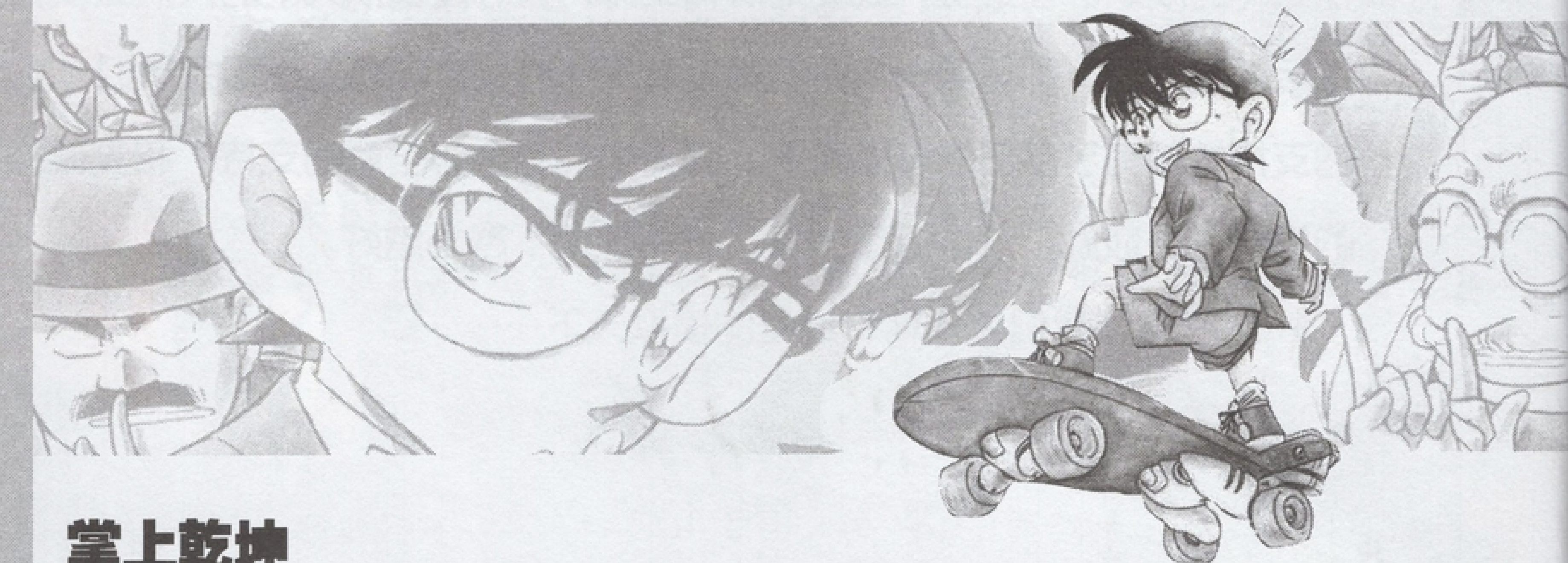
报道

MAME 0 72 新支持游戏介绍 016



汉化时代

恶魔城《晓月圆舞曲》汉化版赏析 019
模拟器汉化教程·一【基础常识】. . 021
从玩家到汉化者 023
GBA 汉化全教程——新手入门篇 030
汉化工具大搜捕 . . . 036



掌上乾坤

《名侦探柯南——被阻击的侦探》完全解析攻略. 039
GameBoy Advance 硬件大剖析 069
本月GBA游戏推荐 071

声　明

本刊中所刊载的游戏画面截图　Logo及相关游戏版权均属于该游戏版权持有人。本刊所刊载的文章均已经过撰稿人授权，未经本刊允许或授权，任何团体或个人不得擅自转载、引用　截取本刊内容，一经发现，本刊将根据国家相关法律的有关规定　对其进行必要处理。



游戏推荐

豪血寺一族专题 049

GBA 牧场物语——矿石镇的伙伴们中文版 064

模拟蔬菜园

NEOPOP——动感尽在掌握 074

天下模拟辞典（上） 077

传承经典的CALLUS 082

模拟研究所

ROM Hack轻松搞定 086

在模拟的世界里畅游——国外主要模拟器网站一览 091

游戏研究所

血迹斑斑的历史——高达SEED 095

永不退色的经典——幽游白书－魔强统一战（一） 100

拳皇的历代风格 104



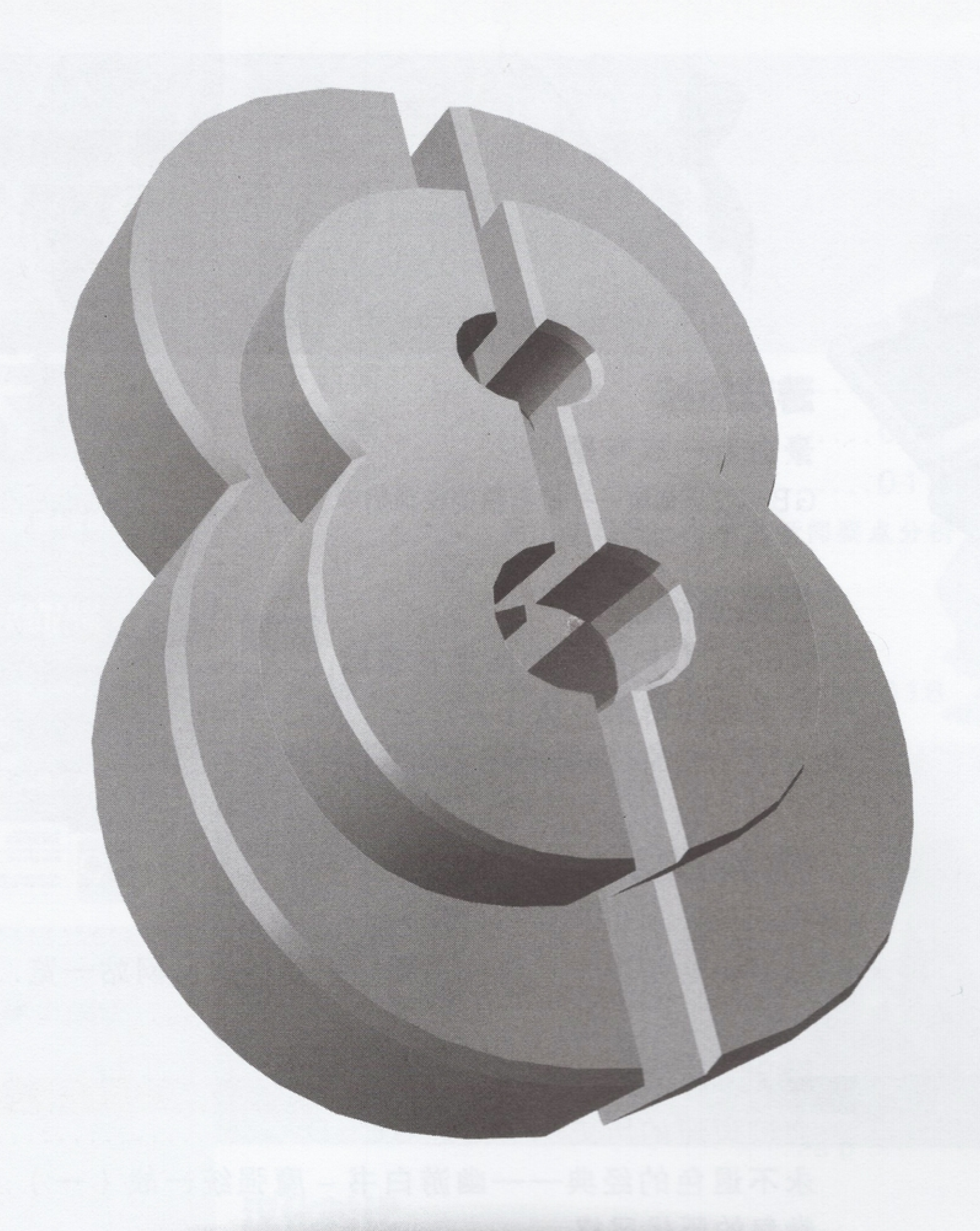
模拟杂货铺

编辑手记 108

留言疯语

另类评论——鲜花・掌声・汗水 109

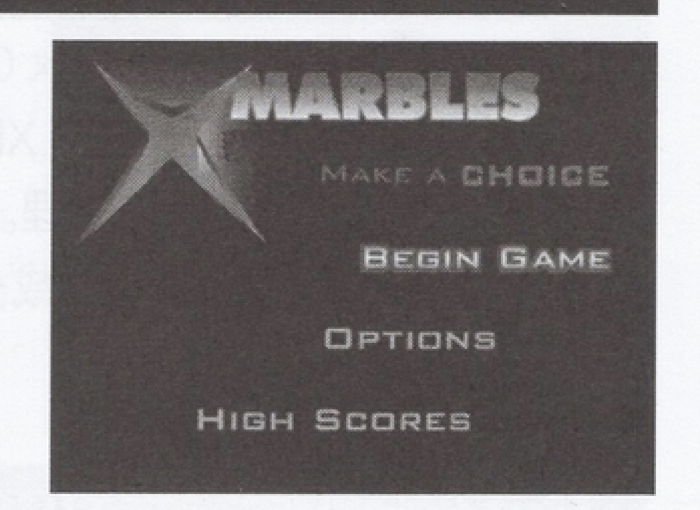
AD.030819P.8496.COM



捌肆玖陆
我的梦想更精彩。
WWW 8496 COM

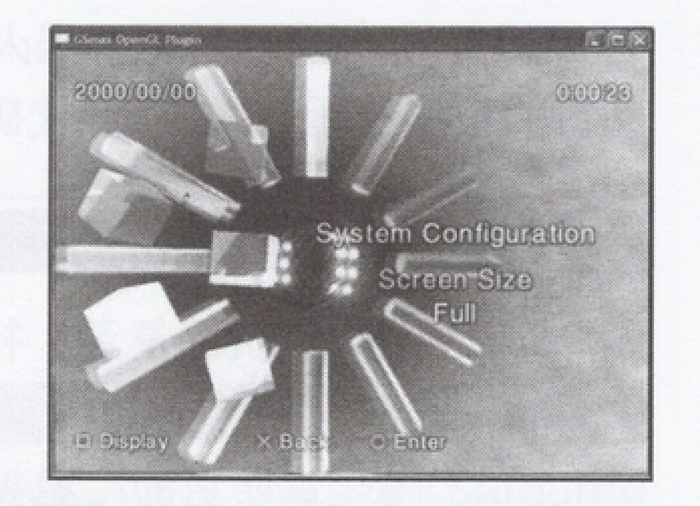
7月1日

Cxbx 与 PCSX2 两个梦幻级模拟器同时公布开发进度



X-BOX 模拟器 Cxbx 首次完整运行一个自制游戏 XMARBLES。据称运行该游戏时仅有极少量的画面错误，其余方面可说完全可玩。发布这个新闻时作者本人也掩盖不住自己的喜悦。X-BOX 模拟器的拥护者们更是有些奔走相告的意思。X-BOX 的模拟（或称 Hack 之路）一直走的是一帆风顺。很多人都甚至担心比尔盖茨什么时候会出手，大概 Cxbx 毕竟还没有达到那个地步吧?

PCSX2 成功运行 PS2 BIOS



经过 PCSX2 小组的集体努力，PS2 BIOS 成功得到初步模拟。炫丽的 PS2 BIOS 运行画面首次在普通 PC 机上出现。BIOS 功能的实现可以说是 PS2 模拟的一大步。随后出现的一些商业游戏的运行可以说与 BIOS 的模拟不无关系。

7月2日

Nebula Model2 v0.9 发布

Elsemi 的 SEGA Model2 模拟器最新版发布。这次对画面和声音的模拟皆有改进，新增著名光枪游戏死亡之屋的支持。但是由于 3D 显示的优化不足，模拟器对配置的要求仍然偏高。

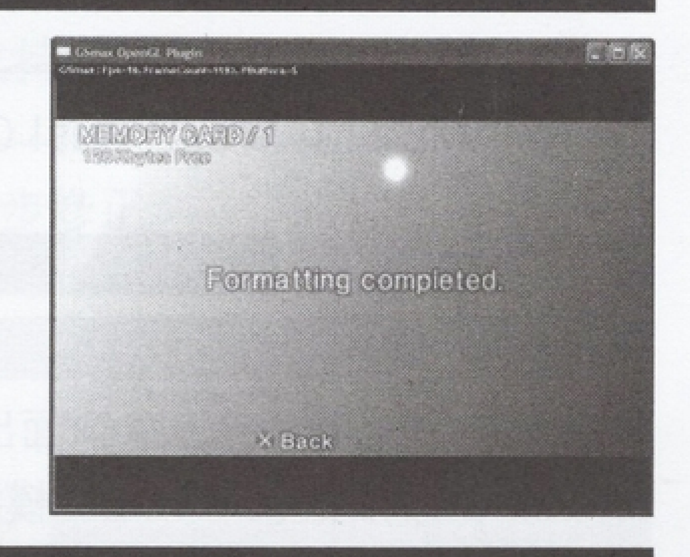
7月5日

MAME 0.71 —— “Borg assimilates Zin” 发布

经过若干源代码的“独自”升级，MAME 0 71 几乎在悄无声息中发布。新增的双击主程序弹出的对话框的可以说是 MAME 变得越来越 Popular 后的必然结果。而副标题“Borg assimilates Zinc”则明白的告诉了我们，Zinc 的游戏驱动正一个个的走进 MAME。MAME 中的 PS 模拟器哦。

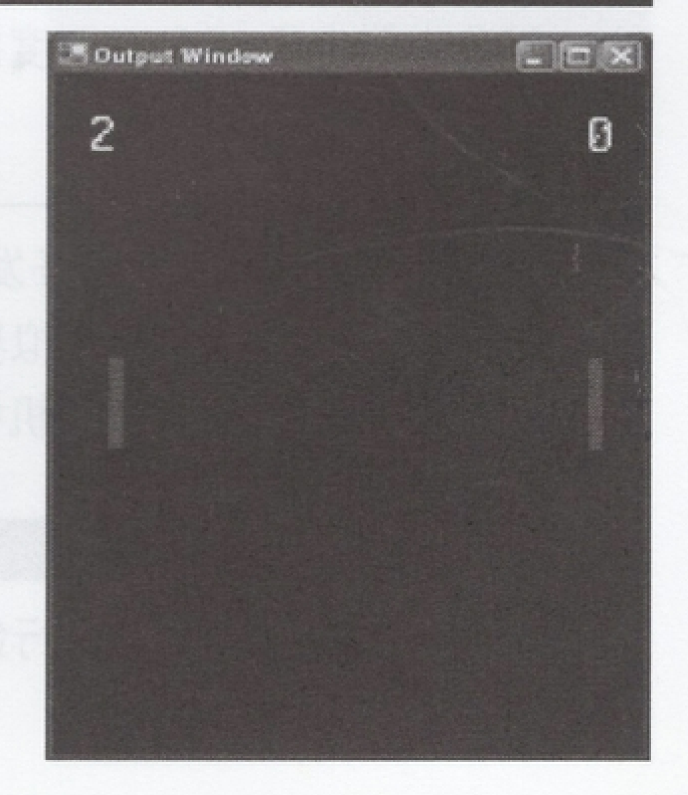
7月6日

PS2 模拟器 PCSX2 再次放出标志新进展的抓图，内容为 BIOS 功能之格式化记忆卡。



7月7日

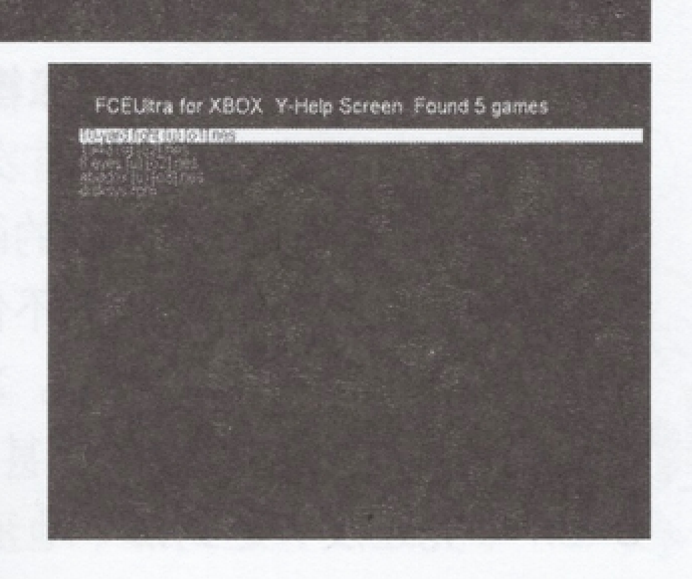
NGC 模拟器浮出水面



Nintendo GameCube 模拟器惊现。一款运行了 Pong 游戏（NGC 平台上的自制 DEMO 游戏）的 NGC 模拟器突然神秘地出现在大众面前。这是一款一没有模拟器主页，二没有正式的模拟器名，三没有公开模拟器作者名的“三无”模拟器。一时不少人为之拍手叫好，也有不少人持观望态度，希望能得到某些达人或者作者本身来进行证实。还有一些则根本就断定这是个假消息（曾有人说把抓图放大 500 倍就能看出端倪）。但是事后证明这确实是一个存在的模拟器，但是凭这个 Pong 的抓图不能说明多少问题就是· ··

图片说明：一切都从 Pong 开始，而 NGC 模拟器的第一个运行的游戏是 Pong，不知道是作者的挑选还是天意如此呢？）

7月8日



X-BOX 的模拟器 Cxbx 0.7 6 发布。拥有更高的兼容性，能够运行更多的自制游戏以及一些 XBOX 上的模拟器，例如 FCULTRA。另外，对整个代码也进行了清理。(图片说明：据说还有其他若干 X-BOX 平台上的模拟器也能够或多或少地运行于 Cxbx 之上。)

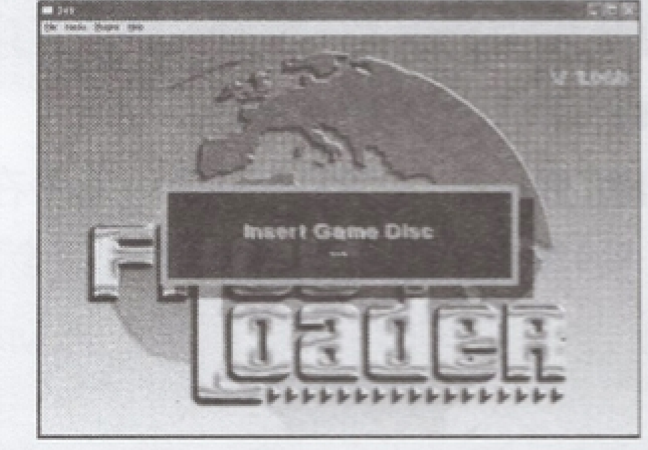
最好的改版 MAME，国人首选的多机种街机模拟器 MAME / MAME32 Plus 0 71u1 发布。除了例行的根据最新 MAME 源代码编译以外，并无其他更新点。

7月10日



MAME WIP 页面复活，补上了所有漏掉的 MAME 工作进展。X-BOX 模拟器 Cxbx 首次出现商业游戏的载入画面。

7月13日





神秘的 NGC 模拟器第二波消息。新的抓图放出，这次运行的是另一个比较复杂的 DEMO 游戏。(右 2 图)

不久，一个更新的抓图释出。运行的是一个商业软件——全区运行游戏的 FreeLoader。(右 1 图)

MAME MAME32 Plus 0.71u2 发布。

7月16日



梦的继续

PS2 模拟器 PCSX2 方面出现新的商业游戏的运行画面，虽然还是非常原始的阶段。而 X-BOX 模拟器 Cxbx 方面则成功显示了游戏 Turok Evolution 中的 CG 动画，准确的说成功播放了格式为 xmv 的电影文件。而整个模拟器的运行速度并不慢，这点恐怕是出乎众人所料的。

SCEI 征集 PS 模拟器开发者：SONY 电脑娱乐开始为 PS3 主机具有向下的兼容性而征集模拟器开发者。消息一公开引起模拟界的广泛讨论，而 SONY 从起诉模拟器作者，到收购商业模拟器公司，到如今的公开透露招募游戏机模拟器开发者，没有人真的知道它的葫芦里究竟卖的是什么药。

7月18日

PS2 模拟器 PCSX2 运行剑豪看到了开头画面。

备受瞩目的小岛秀夫作品《我们的太阳》破解版出现。破解做的相当体贴，不但完全可玩，还可以自由控制阳光的强度，不过，离开了真正的太阳，《我们的太阳》还真的具有原来的魅力吗?



7月21日

相当优秀的多机种街机模拟器 Raine 遇到其生涯中的第二个大波折。官方站点及论坛受到致命打击，所有资料全部丢失。 时网站首页上宣称不久大家即将见到 Raine 的最新也是最后一个版本，不过已经经历过一次重生的 Raine 真的那么容易倒下吗?

同天，ePSXe 新版即将放出的消息公开。

7月23日

Consollection 站长 Ben-J 公布了土星模拟器 Satourne 的开发进度。通过他拿到的 Satourne v1.02 和插件，以及放出的抓图来看，更加令人期待。

7月24日

世嘉土星模拟器 Satourne V1.02p 发布。更新了插件，制定了 STV ROM 的辨认规范。有些奇怪的是：Satourne 插件规范公开也有 段时间了，但至今仍然是只有原作者 Fabien 一个人在苦苦努力。

PS2 模拟器 PCSX2 开始运行泡泡龙（Super Bust a Move），虽然 FPS 低的吓人。（右图）



7月26日

最好的 SNES/SFC 模拟器 Snes9x 最新版 1.40 发布。进一步提高了模拟度和兼容性，包括星际火狐 2（StarFox2）在内的一些卡带中附有特殊芯片的游戏首次得到支持。

MAME / MAME32 Plus 0.71u2f 发布，对图形效果方面做了进一步修正。

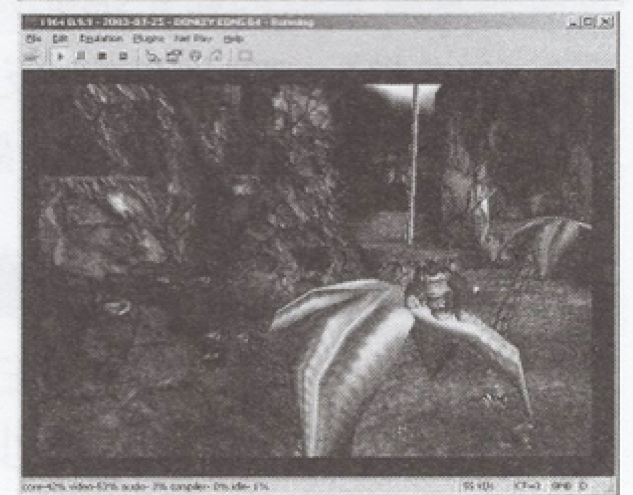
7月29日

剑豪游戏再次在 PCSX2 上出现，但是这次的图形效果已经相当好了。但是，细心的人也许已经发现，所有的抓图中还没有出现过拥有即时演算的 3D 物体的内容。（右 1 图）

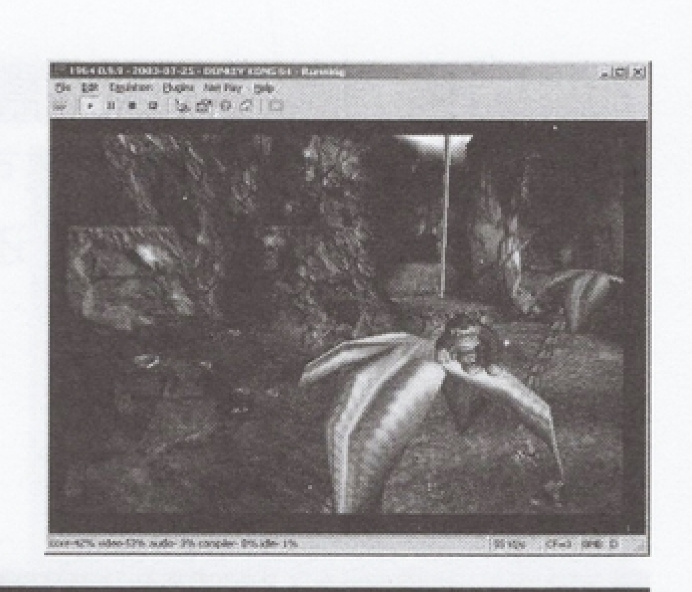


MVS 改版 BIOS 文件 Universe-BIOS v1.2 发布。真正自己有街机机板的人向往的好东西，不过这样的人实在是少见啊。

N64 模拟器 1964 官方站点透漏出关于此模拟器的未来发展的消息。不远的将来将会发布 0.9 9，作为最终版本 1 0.0 的测试版。新的声音插件也将出现，同时还会有不少内核的修正和改进。大金刚 64 就在内核的修正中画面几近完美。（右 2 图）



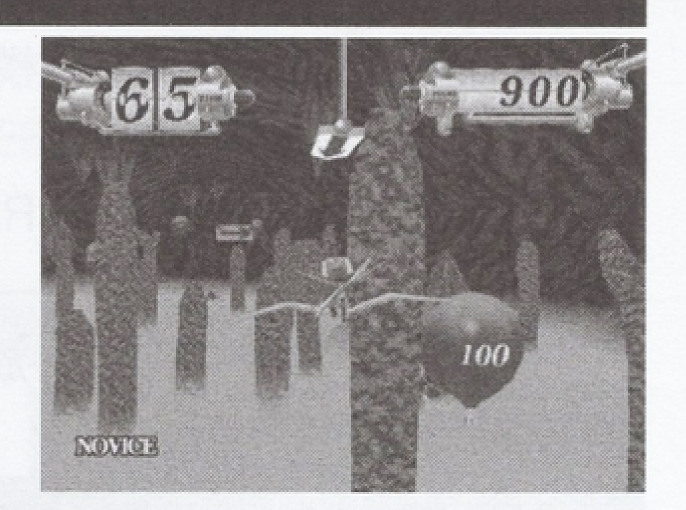
国内为数不多的模拟器开发人之一的李可文的 DreamGBA TNG 测试版发布。这个 GBA 模拟器完成度已经相当高，目前只缺乏一个中规中举的界面和完善的声音了。（右图）



7月31日

在看过无数眼花缭乱的游戏运行抓图后，PCSX2 0.4 终于发布。

MAME 中开始出现 SYSTEM22 WIP，其中不乏 Vivanonno 小组的帮助。（右图）



8月1日

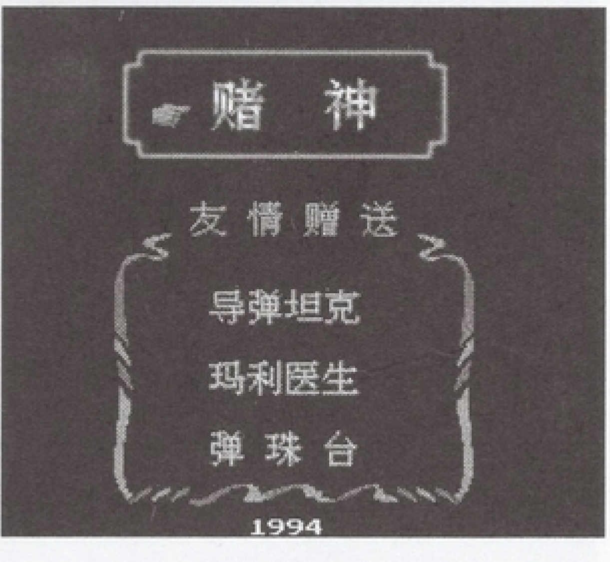
N64 模拟器 Mupen v0.2 发布，新版较大幅度地提升了速度。由于这 版本引入了重编译的引擎，比起以前的解释型内核来说速度有了大幅度提高，但比起一流的 N64 模拟器来说仍然有些差距。不断的优化和改进仍然是这个模拟器目前工作的重点。

Raine 0.38.0 发布。但不是最终版，因为 Raine 站点又奇迹般地找回了所有数据。这就是真正的“大难不死，必有后福”。

可以联机的 PJ64 版本 Project64k v0.13 发布。根据 PJ64 V1.4 的源代码改编。

FC 经典名作《赌神》中文版与《导弹坦克》中文版由汉化情报站放出，对于这两个“中文游戏补完计划”的成果，玩家们除了喜悦和激动，更应该去感谢活动的组织者以及辛勤的 Dumper。（右图）





8月2日

CPS2SHOCK 放出新的 CPS2 的 XOR，同期放出多机种街机模拟器 Winkawaks 最新版 v1.47，以及针对 CPS2 系统优化的 CPS2mame v2.71。

DreamGBA TNG 最新测试版 2003/8/1 版放出，完整的实现了声音的模拟。

Pete 系列显示插件更新。作为代表未来发展方向的 Pete's OpenGL2 PSX GPU 首次亮相。这个具有超高兼容性的显示插件对机器配置的要求也令人咋舌——至少 64 MB 显存，推荐 256 MB 内存，2 G 的 CPU。不过发布后反响不错，一个个拥有超级系统的玩家均给出了正面的评价。但是扰人的 WIN2K/XP 下的 N 卡驱动问题却给广大玩家造成了阴影。

8月3日

街机系统 SEGA MODEL3 的模拟得到突破。甚至其中一个游戏 Lost World 已经几乎完全可玩了。目前最大的问题就是缺少正确 DUMP 的 ROM，这可谓模拟界的“巧妇难为无米之炊”。

8月4日

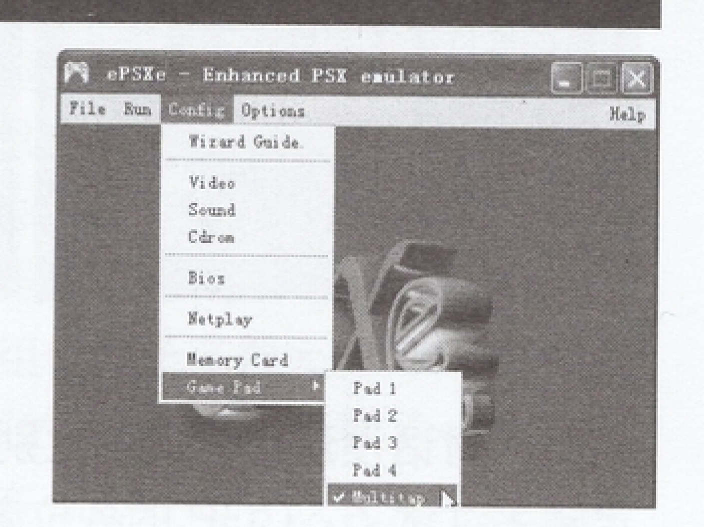
Kawaks v1.47a 发布。作为除错版，主要是针对因频率改动而导致 MSLUG 2/X/3 等几代中消失的声音作出了相应的修正。

8月5日

Guru 针对刚刚兴起的 SEGA MODEL3 的模拟，开始启动 MODEL3 的 ROM DUMP 动作。

8月6日

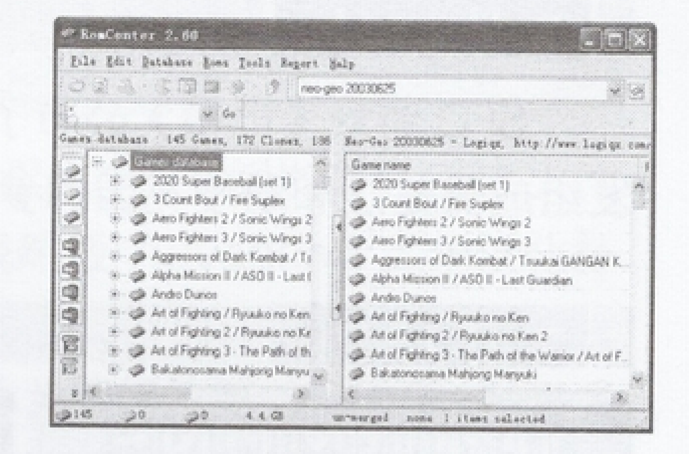
万众期待的 ePSXe 1 6.0 发布。针对控制的支持以及兼容性均有改进。DDR 全系列终于得到了良好的支持，而以前 直困扰不少人的 WE2002 等游戏因版权保护而不能玩的问题也得到了解决，新增了手柄四分插的支持，用鼠标来模拟光枪也是相当不错的新功能。(右图)



同时 ePSXeCutor 亦有更新，手柄插件的支持还在。Pete 的前端程序最近是一直走在它所支持的主程序的前面的。

8月9日

经过 段很长时间的静寂，RomCenter 终于迎来了 次大范围的更新。作为最强的 ROM 管理工具之 ，它与 Clrmame Pro 相比或许更适合初学者使用。(右图)



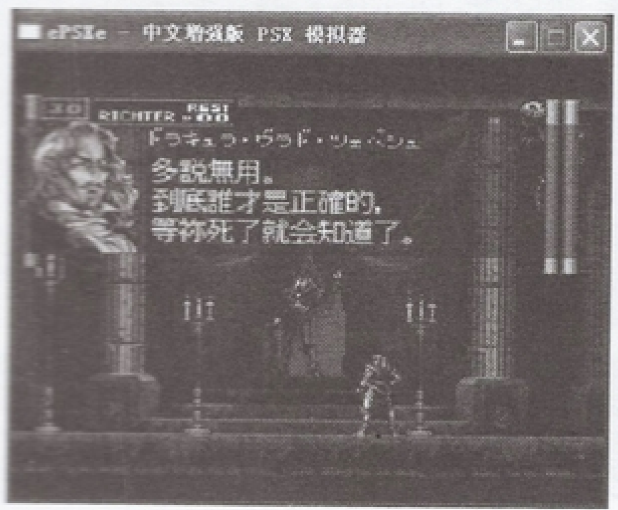
最强 FC/NES 模拟器之 的 VirtuaNES 发布新版 0.81，做了一些小的修正。

8月10日

MAME/MAME32 0.72 发布!

汉化新闻

7月1日





PS 游戏《恶魔城－月下幻想曲》剧情完全汉化补丁发布。由于狼组的 Xade 早先发布的月下汉化版需要单独 BIOS 的支持，无法刻盘在 PS 主机上运行。作者 Jeff Ma 对这个游戏做了又 次汉化，它“真正对应 PS 主机的月下中文版，无需修改 BIOS”，虽未汉化“道具说明”，却也牵动了诸多月下 Fans 的心。(左图)

7月6日

GBA 游戏《洛克人－ZERO》轻微汉化版发布。作者 herocco 汉化了所有菜单 精灵系统任务选择系统、部分图片，效果不错。

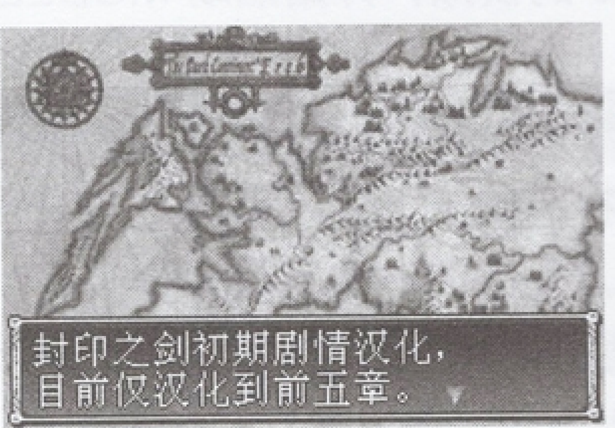
FC 游戏《淘金者》汉化版发布，作者 dugout 原话：初学汉化，还请各位指教。刚刚放假，于是对游戏汉化也实践了 把，汉化了我父亲最喜欢的 FC 游戏《淘金者》。由于我是初学，还请各位指教。

7月8日

FC 游戏《双截龙 2》完美汉化版发布。作者阿渊的原话 终于汉化完了，本该一个月前就应该完成的，可一不小心把文件覆盖了，找都找不回来。本游戏用的是 8*8 的字体，看起来不是很舒服，大家不要介意啊。^_^

7月9日





GBA《火焰纹章－封印之剑》初期剧情汉化补丁发布。作者 SuperXYJ 原话：只汉化了前五章（第五章只汉化了一个头^_^）。有时间我可能会继续汉化的。由于不懂日文，所以使用了“封印之剑”网站上的译文，那上面没有的，我就没汉化，因此，第二章中有些对话没汉化以及村民的对话没汉化，请各位别见怪。本来想等 CGP 的汉化版的，现在实在是乃不住性子了，只好自己动手试试了。CGP 的各位老大千万别打我，我只是玩玩的，无意和各位 CGP 前辈争什么东西，纯粹是自己想试试而已。（左图 1、2）

7月10日

SFC 游戏《电精》公布了汉化进度，同时公布了通用字库生成和修改工具。其中 MAME Plus 开发组成员楚江和动漫花园的参与，使得此游戏汉化版更加令人期待。

7月13日





Madcell（狂细胞）发布 GBA 快打旋风 ONE 汉化版。作为基本上跟 GBA 同诞生的一款游戏，快打旋风的表现相当不错。另外，Madcell 作为 ROM 汉化后起之秀，在汉化方面的成就是有目共睹的。（左图 1、2）

作者原话：这个是 CAPCOM 著名横版过关游戏，谁没有玩过？作为掌机上的移植版，手感 速度、音响都做得非常好，为汉化这个游戏，我已经通关不少于 十次，每次都是那么爽。当然了，这次也不是简单的移植，还新增了两个人物，就是少年街霸（Street Fighter Zero）中的出场的 CODY 和 GUY，新人物，旧场景，能否有新鲜感，那就要亲自试试了。

7月16日

dil 1 发布了 GBA《火焰纹章－烈火之剑》的汉化进度，至此两集火焰纹章均处在汉化阶段，倍受关注。

7月18日



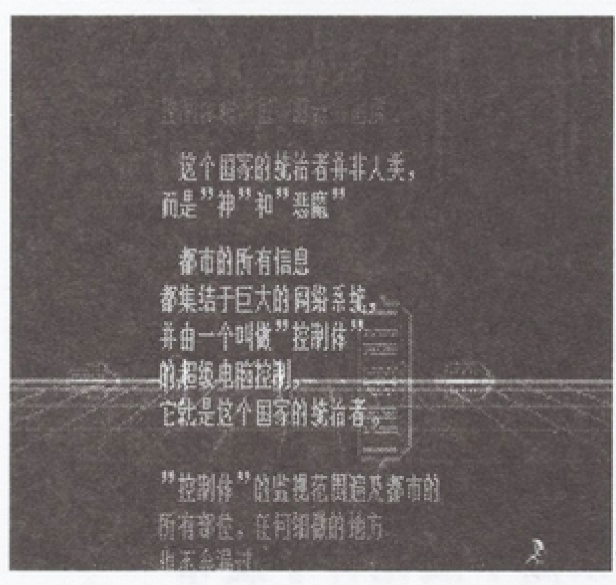
CGP 小组汉化的《火焰纹章－烈火之剑》测试版发布，由组内成员 Water 完成。（左图）

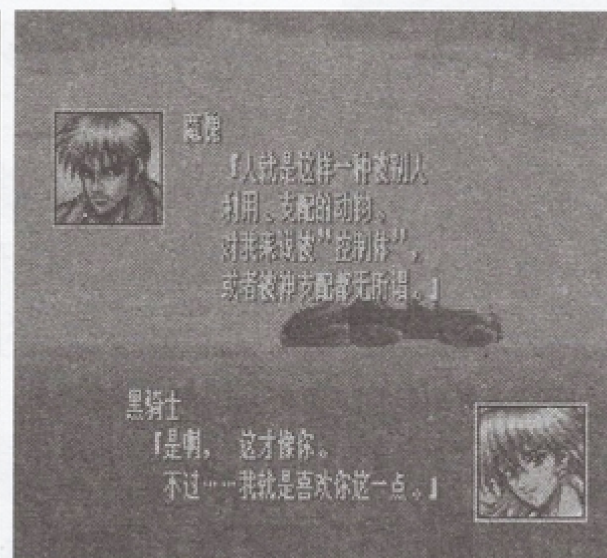
7月24日



掌机之王汉化小组 PGCG 制作的首款汉化游戏 GBA《索尼克进化 2》发布。汉化进度 90%。(左图)

7月25日





SFC 游戏《电精》汉化版发布，主攻 PS 汉化的 Agemo 和 gundam78 负责 ROM 的破解，主要翻译文本由 Athena 提供，动漫花园字幕组也给予了很大支持，MAME Plus! 开发组的 BUT 帮忙解释了一些较难懂的句子。在 GBA ROM 汉化大行其道的今天，能玩到这样一款 SFC 经典游戏，最有福气的应该是玩家了。(左图)

7月28日





新兴的汉化小组熊组发布了 GBA 大作《最终幻想战略版 Advance》完全汉化补丁。文本已完全汉化，只有少数压缩图片未汉化。此作作为熊组的第一部作品，其完成度之高直接显示着技术含量。历经风雨整整耗时了五个月的时间的作品，玩家们有什么理由不为其喝彩呢？（左图）

7月31日





GBA 游戏《超级躲避球》繁体汉化版发布。作者为小天使汉化乐园的小天使 MM，同期简体中文版也在制作当中。(左图 1、2)

8月1日

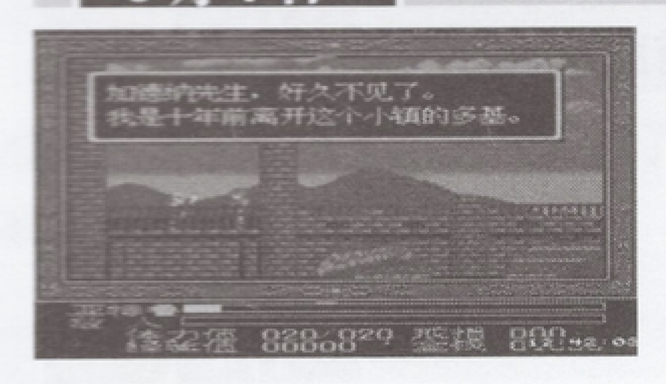
由 CGP 与模拟天下汉化小组共同汉化的 GBA《牧场物语－矿石镇的朋友们》确定发布日期：8 月 6 日晚上 8 点 6 分。

继《航空管制员》、《最终幻想战略版 Advance》之后，熊组的第二部 GBA 汉化作品《鬼武者战略版 Advance》汉化工程启动。

8月2日

puszta 发布了 FC 游戏《特救指令》完全汉化版。

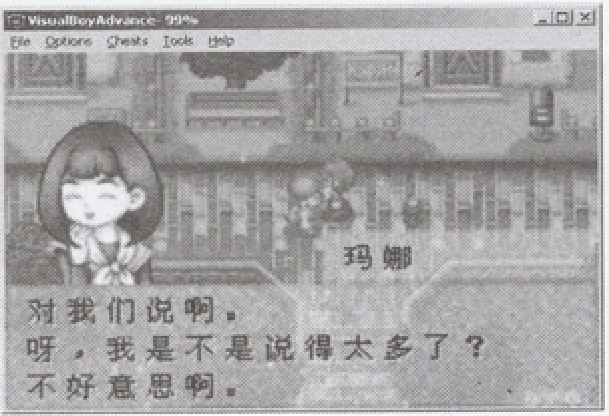
8月4日



狼组在放出 SFC 大作《伊苏3》汉化 v0.99，完成度也为 99%。“有时候，厌烦了繁琐的迷宫和无休止的踩地雷遇敌，不妨试试这款游戏，肯定让你感觉不一样。”（左图）

8月9日





CGP & 模拟天下:《牧场物语－矿石镇的朋友们》汉化版发布。汉化度已经达到 98% 以上，下载页面公布后玩家们的疯狂下载几乎令整台服务器崩溃。牧场的欢迎程度恐怕已经无法用单纯的下载次数来表达了，新一轮的牧场热已经来临。（左图1、2）

8月10日





午夜列车(繁※简）汉化补丁发布

游戏采用 B OS 字库。看着曹飞小站上汉化研究中的长长的列表，翻译者为 HUMAN，不由得不为其的努力而感到钦佩啊。加油　曹飞小站布了《午夜列车》(繁※简）汉化补丁，全脚本由 HUMAN翻译，游戏为B SO字库，只能在模拟器上运行，由于时间仓促繁体版的很多词汇并未按港澳台等地的用法，只是在简体版的基础上繁体化了简体版的字库而已。

此游戏汉化是由于《前线任务3》汉化目前处于翻译中，自己比较有时间加上误会 SH KEYU 前辈导出的脚本（只有 40K）是全部脚本，以为这个 AVG 游戏脚本很少，就仓促上马，在翻译做完脚本后发现脚本还有遗漏，自己仔细寻找后发现前面的脚本只是很少一部分，如此不得已只有硬着头皮做完。

8月11日

ePSXe v1.6.0 中文版 & ePSXeCutor v1.0.6.0 中文版

记得有半年多没去 ePSXe 的主页了，因为它　直处于沉睡状态，不过在这闷热的天气，新版的发布的确能给大家带来更多的惊喜。在做汉化的过程中，也体会到了 ePSXe 的部分改动，其中四分插的支持的确令人称道，不过取消游戏修改(金手指)功能的缘由却不得而知了，也许是因为第　方的金手指工具太强～？ 也许是因为 ePSXe 小组认为没有必要拥有这个鸡肋一般的功能～？呵呵，在兼容性方面据说也有很大的提高，我没有时间一个一个游戏试了，所以具体的测试报告还是等有心人吧。

8月13日

VisualBoyAdvance 1.6 简体中文版

莫尼卡在论坛发布了最强的 GBA 模拟器 VisualBoyAdvance 1.6 简体中文版，经过漫长的 beta 测试后 VBA 1.6 终于来临～加入了类似 Winkawaks 记录按键顺序和 CPU 态的录像功能，相比 AVI 容量可是很小的～添加了 rewind 支持～修正了 DMA hack 为 Bios 调用 0x2a 添加了简易模拟，添加了增强记忆检测功能。修正了 GBA 的休眠支持。修正了渲染引 擎的错误，改进了装载游戏的速度。修正了调试器启动后崩溃的错误，修正了 DMA 模拟器和计时器错误，修正了 thumb 反汇编错误，修正了 Cpu 快速设置和 Cpu 设置错误～声音错误修正。（光盘已经很收录）

看上去很美

—— 七月新闻要点分析



七月的模拟器天下由一条标题为“两个梦幻级模拟器新消息”的新闻拉开帷幕。事后个多月不断更新的进度也最终表明 XBOX 模拟器 Cxbx 和 PS2 模拟器 PCSX2 是整个七月模拟器界的两大主角。就像家用机的市场远大于街机市场一样，家用游戏主机的模拟也吸引着比街机模拟多的多的眼球。如果说街机模拟更多的是回忆和经典，那么家用机模拟则立位越来越新。PCSX2 上出现的绚丽的 PS2 B OS 的 3D 运行画面让无数人心生几分激动之情，感叹不由得从心底发出：“这就是模拟，化不可能为可能”。而 XBOX 的模拟正是印证了这句感叹，从最初的运行教学 DEMO 程序，到几乎完美运行自制小游戏，到最近最终看到了商业游戏 Turok Evolution 的载入画面，以至现在看到的游戏的 CG 片头，尽管这其中充满了各种各样的小修改、小 Hack，但是 Caustik 在 XBOX 的模拟及 Hack 之路上确实是一路凯歌。从一开始，XBOX 的模拟之路就跟其它机种并不相同，因为 XBOX 的 CPU 是块经过修改的 PIII，显卡是块 Nvidia 的 GF 3（或者 4？），而内部的操作系统则用的是一个经过修改的 WIN2K 核心，这一切说明了 XBOX 更像一台超级电脑。不过，这并不能说明“模拟” XBOX 就是件容易的事，事实上，X86 的 CPU 模拟根本不是件简单的事，参看一下使用了 nte CPU 的街机模拟情况就知道了。不过，想必 Caust k 也深谙“斗争要讲策略，曲线才能救国”之道，XBOX 现在的模拟更多的是一种内核的 Hack 和一种软件上的转换。这里，我们衷心的祝愿他的这个工作能够顺利持续的做下去。

七月的另一天，我们从 Emulation64 的主页上惊奇的发现，NGC 的模拟器也已经崭露头角了。这真的让人不禁感叹，这年头什么事都有可能发生。第一次的消息是运行了一个 NGC 平台上的 DEMO 程序 —— Pong。也就是第一款街机游戏的再现版，俗称撞砖块。这款没有任何资料的模拟器可想而知，一诞生迎来的最引人注目的回应是猜疑。有抱着“除非发表一个版本否则打死我也不信”的态度的，也有一口断定这就是假的的。最终那位 Pong 程序的原作者出面了，他主要说了两点 一个是“这的确是我写的那个程序”，第_点是这个模拟器只是模拟了帧缓冲的图形，以及一些 CPU 的指令，所以这并没有想象中的那么困难。随后，Cyrus64 也出来露了 下脸，这位同样饱受“假模拟器”的非议的 DC 模拟器 carus 的作者，大约是英雄间惺惺相惜，他说的第一句是“这确实很明显是真的（It rea ly s very c early rea ）”。其实是真是假自有时间去验证，但是这里我们要说明的是，NGC 的模拟的确没有想象中的那么的“不可能”就是. POWERPC 的 CPU，特制的 ATI 显卡，这些面对附有挑战精神和有经验的模拟器编写者来说，只是一些时间的问题。

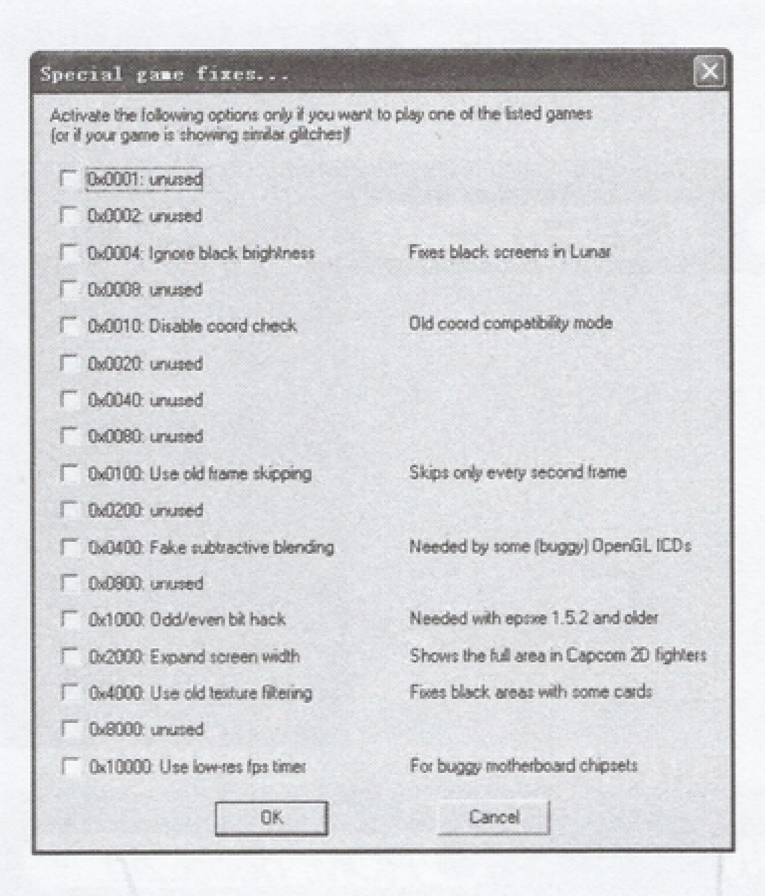
然而，至此，PS2、XBOX、NGC 的模拟

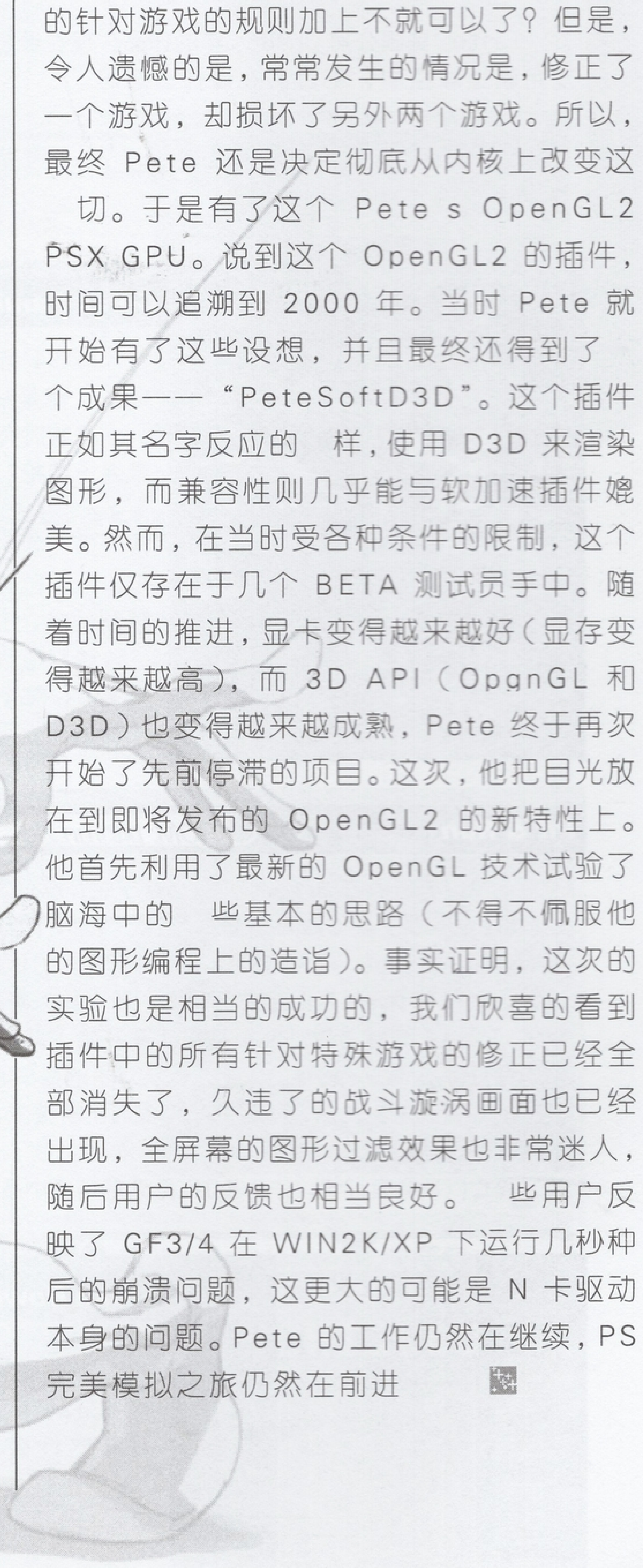
皆已实现突破。现在的家用机领域已无未开垦的处女地可言，面对如此欣欣向荣的模拟器开发热潮，我们不得不为自己感到庆幸。

本月的第二个模拟器热点新闻恐怕要算SONY 招募模拟器开发者了。新闻报道说SONY 将为其未来主机 PS3 的向下兼容性考虑，招募模拟器的开发者。在我们评论这条消息前，不妨再回顾一下新闻的原文。这篇最初来自 ZDNET 的新闻中提到，"SONY 开始招募富有经验的模拟器编写者作为常规的合约雇佣者……需要的能力包括具有模拟器的开发经验，对动态重编译具有经验，对 CPU 的微结构具有一定的认识。如果具有电子游戏的调试经验就更好了……"尽管对于这次 SONY 招募模拟器开发者是不是真的为了其 PS3 主机开发模拟器，还完全是相关人士的推测而已，但仔细品味上面那段话，尤其是第一点和最后一点，我们不难想象人们对这条消息的推测并非空穴来风。但是，如果这是真的，由此引发的一系列的影响，我们应该如何思考呢？首先一点是我们很清楚的，主机大战正愈演愈烈，而决定主机战争的一个重要因素——价格，则无疑是三大厂商都密切关注的。PS2 成功的向下兼容了 PS 主机，但是他使用的方法却并不高明。因为 PS2 的向下兼容使用的是完全的硬件兼容（将 PS 的主体集中在一块芯片中集成到 PS2 主机上），可以说，PS2 之所以能够运行 PS 游戏，只不过是因为 PS2 中有一台 PS 主机罢了。而 PS3 呢？设想，如果 PS3 需要向下兼容 PS2 甚至 PS 主机（关于必要性，我想几乎是不需要考虑的，至少 PS2 游戏的兼容是完全必要的），那么再将先前的两台主机集成到 PS3 中显然是个非常笨拙的方法，也许在价格这个因素的考虑下，这个方法是完全不现实的。而从软件上进行模拟，则成本就低的太多了。尽管 PS3 的主机性能现在还完全没有透露，不过从一些猜测和已经泄漏的资料中表明，PS3 的主机性能比 PS2 要高得多。因此，软件的模拟可能性也变得相当高。因此，如果说这次 SONY 的招募真的是为了实现其 PS3 主机的向下兼容性的话，大致来说，可算是个聪明之举。不知道对于这个动作，微软和老任又有什么动作呢？难道模拟器开发者们的春天真的快要来临了？我们可以拭目以待。如果我们翻开模拟器的历史，利用模拟器来实现大型计算机的向下兼容性正是模拟器诞生的目的。时隔 50 年，也许这古老的概念将在未来的 PS3 主机上获得又 次新生。那么，PC 模拟器方面呢？SONY 的这个举措是否会影响我们心爱的模拟器的开发？这里，我们不得不承认，如果 SONY 的动作真的开始，我们会"损失"一些热衷于开发 PC 平台的免费模拟器的优秀作者 但是，有 点恐怕也是 SONY 难以预料的，那就是模拟器界的"共享精神"。如今的模拟器界是与"源代码公开"几乎手牵手的，而模拟器作者之间的交流也相当广泛，团队合作的特点也在模拟器的开发中特别鲜明。于是，我们不难想象，如果一旦一些模拟器作者进入到 PS3 的模拟"最前线"，享受第一手 PS3/2/1 的技术文档的"滋润"，这种恩泽是不是也会扩展开来呢？也许一个内部知情人士的小点拨就能让现在的 PCSX2 小组前进一大步。如果 SONY 真的有招募模拟器界的开发者那一天，这样的朋友间的"小点拨"恐怕也是难以避免的。从这点来说，尽管这已经涉及到商业机密的领域，我想，我们心仪的 PC 平台的模拟器开发难免就会因此受益。当然，还有一些猜测，我们也应该看到，说不定这只是 SONY 对日益强大的模拟器开发队伍的一次招安，不过这种可能性比较小啦。

本月模拟器的第 个亮点，我觉得应

该属于 Pete s OpenGL2 PSX GPU。Pete 大师对 PS 模拟器的图形插件的造诣可谓已经登峰造极。但是，Pete 并不满足，有时候我想，正是这种永不满足的精神，才使得 Pete 成为模拟器界如此伟大的 个人物。回归正题，对于使用了 HLE 的 PS 的图形模拟来说，Pete 感到最扰人的问题莫过于“某某某游戏在硬件加速插件中碰到屏幕缺失的问题，RPG 游戏的战斗前的漩涡效果在 D3D 中看起来不对，以及为什么 OpgnGL 插件的兼容性要低于软加速插件等”。而这次 Pete 对此给出了 个基本的解释，为什么硬件加速的插件兼容性不如软加速的插件。问题在于对于硬件加速的插件来说很难确定 PSX GPU 中的显存的哪一部分是用来显示当前的屏幕的，以及将这部分内存映射到 PC 显卡的缓存中。因此对于以前的硬件加速插件来说，其中充满了 Pete 辛勤测试出来的 个个的人为设定的规则，猜测以及小小的调整措施。但是，尽管 Pete 的努力的最终效果已经非常不错，但是离最终的完美显然仍然有距离，Pete 因此并不满意。当然，也许你会说，只要把所有的游戏测试几遍，把 个个的针对游戏的规则加上不就可以了？但是，令人遗憾的是，常常发生的情况是，修正了一个游戏，却损坏了另外两个游戏。所以，最终 Pete 还是决定彻底从内核上改变这 切。于是有了这个 Pete s OpenGL2 PSX GPU。说到这个 OpenGL2 的插件，时间可以追溯到 2000 年。当时 Pete 就开始有了这些设想，并且最终还得到了 个成果——“PeteSoftD3D”。这个插件正如其名字反应的 样，使用 D3D 来渲染图形，而兼容性则几乎能与软加速插件媲美。然而，在当时受各种条件的限制，这个插件仅存在于几个 BETA 测试员手中。随着时间的推进，显卡变得越来越好（显存变得越来越高），而 3D API（OpgnGL 和 D3D）也变得越来越成熟，Pete 终于再次开始了先前停滞的项目。这次，他把目光放在到即将发布的 OpenGL2 的新特性上。他首先利用了最新的 OpenGL 技术试验了脑海中的 些基本的思路（不得不佩服他的图形编程上的造诣）。事实证明，这次的实验也是相当的成功的，我们欣喜的看到插件中的所有针对特殊游戏的修正已经全部消失了，久违了的战斗旋涡画面也已经出现，全屏幕的图形过滤效果也非常迷人，随后用户的反馈也相当良好。 些用户反映了 GF3/4 在 WIN2K/XP 下运行几秒种后的崩溃问题，这更大的可能是 N 卡驱动本身的问题。Pete 的工作仍然在继续，PS 完美模拟之旅仍然在前进









MAME 0.72 游戏介绍推荐

■模拟天下 CLARK.H

MAME 终于归于平静 不再疯狂放出源代码 而 0 72 实际上就是把 0 71 的几个修正版本正式合并发布而已 对于一直紧跟 MAME32 Plus! 脚步的国人来说 新 MAME 的放出也并没有什么太多值得期待的游戏 豪血寺一族 2 也许是不错的选择 不过 MAME32 Plus! 早就支持过了 至于那个彩京 H 麻将嘛 嘿嘿 不少人可是很有兴趣的啊 网上找找就 OK 杂志里面就不放了。废话不多说 看看 0 72 都有些什么新游戏吧

Big Event Golf

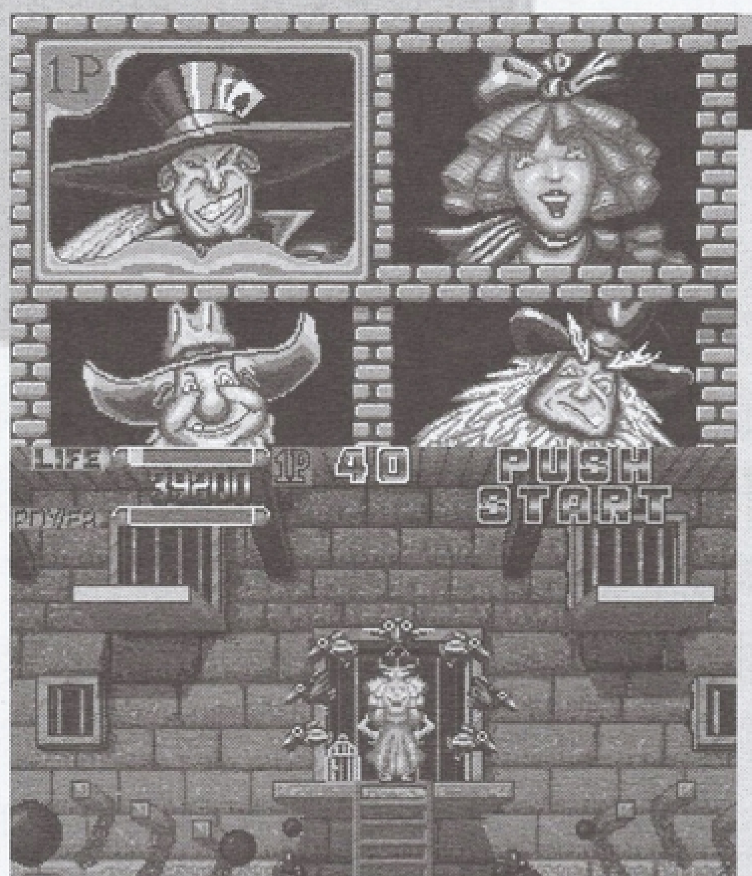
ROM: bigevglt.zip 推荐度：☆



Taito 美国公司 1986 年的作品，现在看起来自然很弱智，游戏用轨迹球控制，不过实在没什么意思。

Genix Family

ROM: genix.zip 推荐度：★★★☆



NIX94 年的作品，实在是和 CPS1 上的 pang3j（魔法气泡）太相似了，但是从年代看应该是卡普空抄袭的可能性比较大一些。

开始时有 4 人可选，主角需要用手中的标枪（不知道应该怎么说，带绳子的枪？）来打中满天飞舞的气泡，小心大气泡打破了还有小气泡哦。操纵方面有三个键，A 射 B 跳 C 放保险，这样趣味性就要比魔法气泡大的多了。人物有血槽有气槽，并不是一碰就死，关键时候还可以放保险自保（耗气槽），因此游戏难度并不大。不过气槽可是有限制的哦，必须要接到道具才能加满。

说到道具，也是很丰富的，有加血蛋糕，有塞子标枪，以及很多很多……算了，还是留给玩家好好体会吧，和 GF 配合玩玩也是很不错的啊。

Pit & Run

ROM: pitnrun.zip 推荐度：★★☆

一款 1984 年的赛车能作成什么样子呢？没有 3D 的画面，没有激昂的音乐，但是拥有着优秀的游戏性，这款 Taito 的赛车正是如此！简单的画面，简单的赛道，简单的操纵，却有着变化的乐趣。游戏只有一个加速键，而且车子开起来完全没有惯性，所以每条赛道的第一圈是非常简单的，见道拐弯就可以。然而从第二圈开始，就不断出现新的障碍物，比如会打滑的油路，燃烧的火桶，以及对手的赛车等等都是前进的阻碍。赛车的油量就是生命值，随着开车距离而不断减少，如果撞上障碍则会快速减少，所以每过一圈最好都去加一次油。过了一定圈数就进入下一关，死亡以后会有评价，作为 KOF 之余的消遣小品，值得一试。



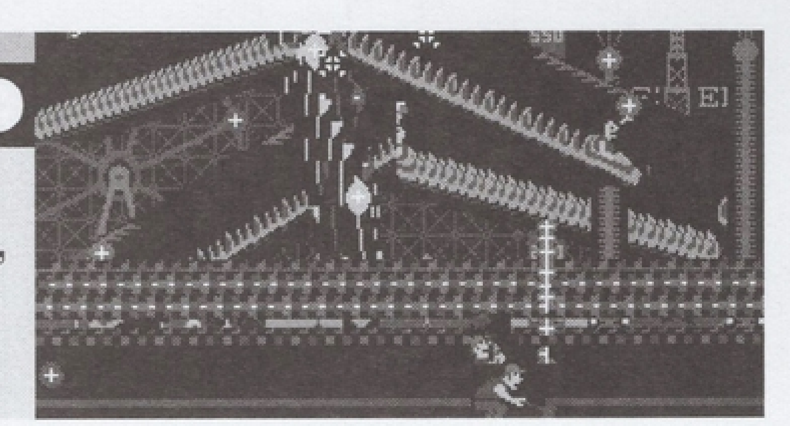
Strike Bowling

ROM: sbowling.zip 推荐度：★

轨迹球控制的保龄球游戏，默认左右调节位置，前后发射，需要好好练习才能适应操纵，因为是 1982 年的作品，就不要再奢求什么了。



Great Guns ROM: greatgun.zip 推荐度. ★☆



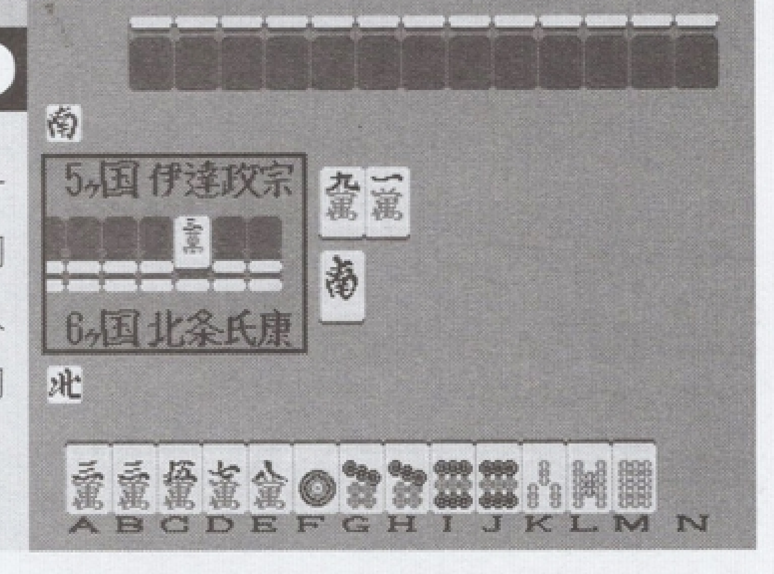
名字倒不错，没想到是 1983 年的光枪游戏，画面自然一般，加上是在电脑上，找不到感觉啊。

Power Instinct 2 ROM: pwrinst2.zip 推荐度: ★★★★

大名鼎鼎的豪血寺一族 2（美版）终于正式支持了，大家应该早就用 MAME32 Plus! 爽过了吧，硬派的出招，大魄力的语音，优美的背景音乐，以及独特的变身系统，在当时一切都是那么吸引人。更多介绍请见本期“专题企划”，这里就放几张抓图看看吧。

Sengoku Mahjong ROM:sengokmj.zip 推荐度. ★★

看看名字就想到是“战国麻将” 可是偏偏被某人认为是 H-GAME，服了他了。开始的时候可以选择领土、君主等等，很有意思的设定，小小几百 K 的游戏居然还有语音，很让人吃惊啊。第一次进入游戏会显示 ROM 检测错误，按 F3 重置一下就可以运行了，标准的麻将游戏，不用多说了，看看图吧。

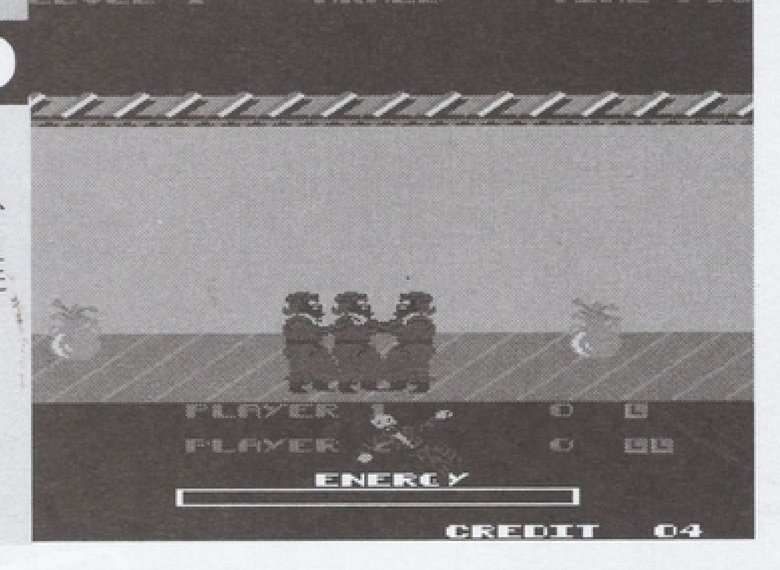


Sepcial Forces ROM: spcltorc.zip 推荐度: ☆

声音不能正确模拟，是个很奇怪的游戏，居然找不到 P1 的按钮设置，只能左右晃动等死，看演示应该是类似功夫踢馆的，不过武器变成了步枪。在动作游戏泛滥的今天，这个小东西估计没多少人感兴趣。

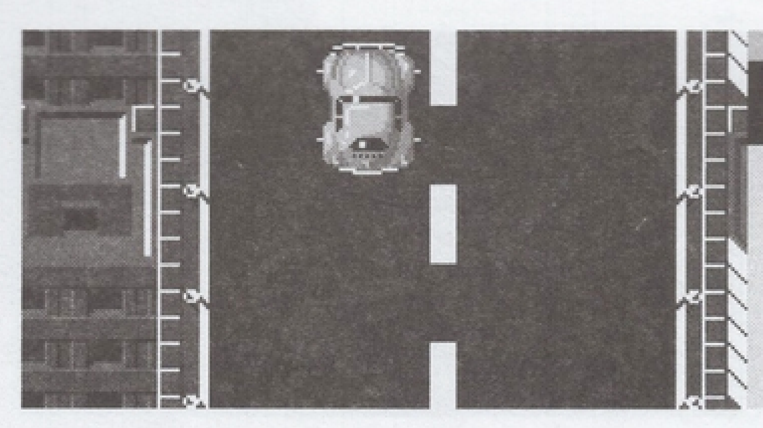
Sepcial Forces II ROM: spctrcii.zip 推荐度. ☆

依然声音不能正确模拟，依然不能设置 P1 按钮，除了标题外和上面的1 代全部一摸一样，真不知道为什么要写个II 代的幌子，连图都懒得截了。



Sprint 4 (set 1,2) ROM: sprint4a.zip 推荐度. ★

最多四人同玩的桌面型赛车游戏，默认是方向键控制左右，操纵起来会有些不习惯，粗略玩了一下，不知道多人对战会不会有不同的感觉。声音不能正确模拟。



Super Speed Race Junior ROM: ssrj.zip 推荐度：★★★

Taito1985 年的赛车作品，画面和音效已经好很多了，敌人也分几种类型，注意默认是用左右方向键和 Ctr 来控制的。擦边没有危险，被撞到可是会炸的哦。

Taisen Hot Gimmick 3 ROM: hotgmck3.zip 推荐度 ★★★★★

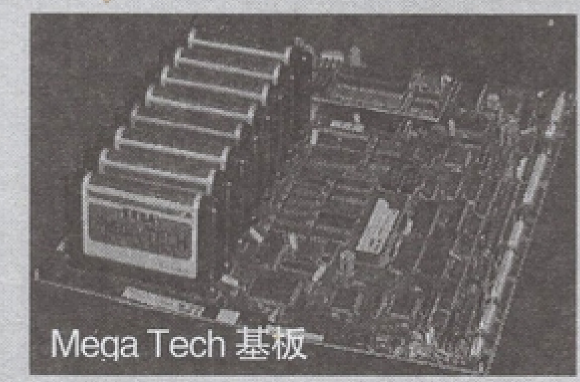
这个才是货真价实的H麻将，MAME0.72 的又一主打，看来彩京也蛮懂得赚钱之道的啊。真人语音，多种模式选择，精美的画面，绝对不容错过的佳作啊。然而冷水还是要泼一下，对于这种限制级的游戏杂志是不会放的。别具一格的 WINDOWS 样式开场动画，标题 LOGO，投币以后可以选择三种模式：A 是通信，还是进B 看看吧，MM 都不错的说哦。原来需要按键才能得好处啊，不管，一阵乱按，OK 啦，不过图片就不提供了，我们来看看之前如果选择C 的真人模式吧。好像没什么意思，没时间继续玩下去，也许会有隐藏的好东西哦~



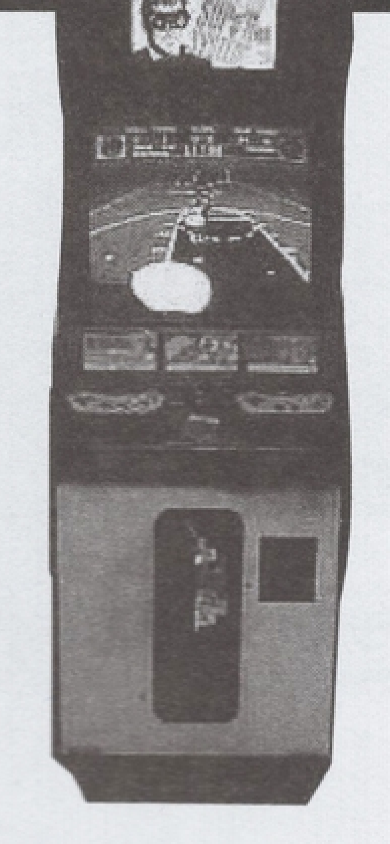
Xor World (prototype) ROM: hotgmck3.zip 推荐度 ★★

异或表世界（工程版）？实际上就是个类似俄罗斯方块的游戏，但是只显示一半屏幕，另外一半是隐藏的，可能是因为不会玩吧，感觉还蛮难的，没有多测试一下。不过估计这个时候读者的注意力早就已经被上面那个游戏给勾去了吧。

除了以上这些游戏外，MAME0.72 也支持了不少街机替换板的游戏，包括 MegaPlay、MegaTech 以及 Nintendo Super System。这些看上去很像家用机名字的街机到底是什么基板，请看看以下介绍（原文来自无声模都更新：http://www.emusilent.net）："世嘉以其成功的 System 16 街机作为原型设计了世嘉五代家用机 MegaDrive，它以可更换的卡带代替了原来街机上的 EPROM。这种成功的设计延续下来，于是有了 MegaTech、MegaPlay 和 System C 这些插游戏卡的街机。MegaPlay 和 MegaTech 虽然使用的都是 MD 的游戏（但卡带不兼容）MegaPlay 似乎更像街机一些，有真正的 Credit （投币）概念 MegaTech 则是纯粹的计时。"


Mega Tech 基板


Mega Play 基板


Nintendo Super System 机台

MegaTech 机台

"超任也有一款叫做 Nintendo Super System 的对应街机 使用的 ROM 几乎和家用版一致。怪不得我玩过要 Insert Coin 的 Final Fight 2/3 却从没听 Capcom 推出过街机版。不过超任的机能实在有限，这些续集的画面比起 CPS1 的一代差远了。"

这下明白了吧 MAME 0 72 一共新支持了24个这种街机替换板游戏（Sega 和 Nintendo 各半），其中更包括索尼克、兽王记等大作，不过可惜模拟的还不完美 而且在笔者的 C1 7 上还有不少游戏难以满帧运行（有的甚至只有4、5 帧，看看图吧 一排红叉）。


MAME 0.72 界面



《晓月圆舞曲》汉化版赏析

Castlevania
あかつき　メヌエット
暁月の円舞曲

2003 年无疑是一个 GBA 的时代，大作频繁，以至于一般的游戏都没有立足之地。然而，打着恶魔城名号的《晓月圆舞曲》却从众多大作中脱颖而出，得到了玩家和汉化者的青睐。

从 FC 时代一直发展到现在的恶魔城，越来越倾向 RPG 因素。

首先，剧情显然变复杂了，恶魔城一向不屑于普通 ACT 的打杂兵——打 BOSS——过关的模式，这次更是加入了相当多的复杂线索，如果不懂日文的话，甚至猜不出游戏到底发生在哪个年代。

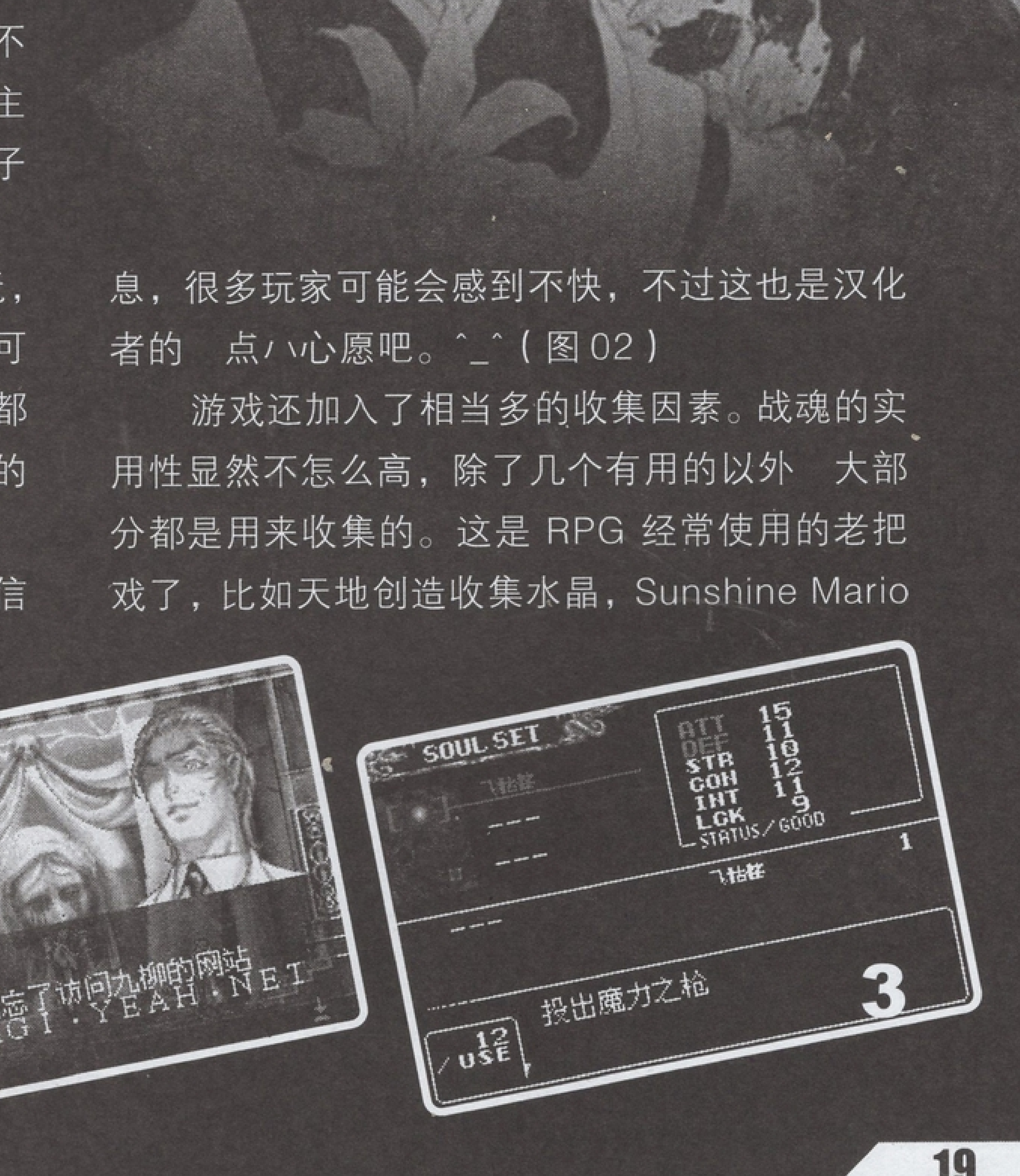
主角莫名其妙的身份，现代和古代交错的设定 想必出乎许多人的预料。但是如此荒诞的情节，杂乱的线索，却没有 个玩家敢否认它。可以说制作者在剧情上面下了很大的功夫。而且结局也设定得相当不错 个 BAD End ng 也不是随随便便死几个人而已，而是突发奇想的让主角拿着酒杯上了王座，面对来挑战的 J，把杯子一扔 ·十足 Dracula 的翻版。

这样的游戏，如果仅仅是当作 ACT 来玩，显然曲解了制作者的本意。而如今，玩家终于可以放心体验这 切了，在汉化版中，很多语句都像是经过文饰一样通顺而富有文采，比如开头的这一段，可以看出柳爷深厚的功力。(图 0)

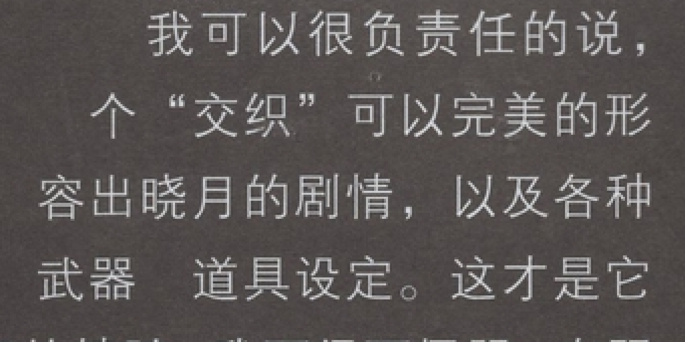
不过，在剧情的紧张关头会突然出现版权信息，很多玩家可能会感到不快，不过这也是汉化者的 点ハ心愿吧。^_^(图 02)

游戏还加入了相当多的收集因素。战魂的实用性显然不怎么高，除了几个有用的以外 大部分都是用来收集的。这是 RPG 经常使用的老把戏了，比如天地创造收集水晶，Sunshine Mario

1
漆黑的太阳投注混沌之暗，
呼唤长眠之灵……
就像在寻找那失去的半身一样…
本游戏由九柳汉化











收集金币等等。这样做的好处无疑是增加游戏性，以及让玩家有兴趣多玩几遍。另外，地图系统已经是人尽皆知了，和月下等前作完全一样。相信还会一如既往的吸引 大部分玩家来为地图完成度奔走不休。

然而，真正值得一题的是和战斗融合起来的——打倒怪物收集魂系统。(图03)魂的系统也算是比较复杂了 有些初级玩家很难弄懂这些。幸好汉化版不负众望的将菜单等等内容全部汉化，使不懂日文的玩家也能清楚系统，并且详细的翻译了每一个魂 道具的作用，想起和朋友 起做最速通关的时候，什么都看不懂 那叫一个寒啊

恶魔城历来丰富的隐藏因素，终于又迈上了新的台阶。那个黑衣神秘人，明明是和剧情无关的人物，却通过几条线索与游戏融合的如此恰当，不得不佩服 KONAM 功力深厚。更令人佩服的是，由使至终从来没有正面提到过有角就是 A ucard 却通过对话 剧情完美的配合，使真相若隐若现。然而 真正出乎意料的，却不止这些。

那么，晓月隐藏要素的精髓在哪里?

我可以很负责任的说， 个“交织”可以完美的形容出晓月的剧情，以及各种武器 道具设定。这才是它真正的精髓。我不得不佩服，在阴暗古老的吸血鬼城堡里，居然连手枪、手榴弹这样的搞笑东西都 上场，寒啊，恶魔城也跨入了新世纪了。当然，仔细分析一下恶魔城年表，这也不是什么值得惊讶的事情 因为恶魔城的世界也是和现实相结合的。但是，游戏中居然还有爱丽丝梦游奇境里面的兔子 EVA 里面的阳电子炮，前作月下里面的真空刃 以及很多传说中包含的石中剑等等 令人难以置信的把其他的动漫 游戏作品中的东西掺杂进来，效果实在不同凡响。

如果说搞笑，游戏又不失那种沉重严肃的气氛；说古典，又加入了无数现代剧情因素。

最后，我不得不说 这款肩负着现代和古代剧情交接重任的作品，真正起到了它应有的作用。



模拟器汉化教程·一「基础常识」

相信大家常常在各大模拟站点看到汉化版的模拟器吧，对于英文或日文不好的朋友来说，及时、高质量的汉化版模拟器无疑方便了大多数人，同时也引导着更多不熟悉模拟器的菜鸟级玩家来进入这个神秘的领域。虽然现在的模拟器汉化的热门程度远远赶不上游戏 ROM 汉化，但是只要是主流的模拟器有新版发布，总会有无私的汉化者做出汉化版来为大家服务。相信大多数玩家每次看到自己喜爱的模拟器发布，也总会期盼中文化的版本吧。但是，并不是所有的新的模拟器都会有人汉化的，如果一个你喜爱的模拟器恰巧没人去做汉化，你是否想到过自己来动手呢?

当然，模拟器汉化也属于软件汉化，但相对某些 BT 的大软件来说（比如 Winamp），模拟器总显得那么小巧可爱，其复杂程度也相差甚远。在对于汉化者的要求方面也会降低很多只要有一定英文水平和耐心，再加上认真的读完我们的教程，也许不久的将来，你也可以娴熟的制作属于自己的中文版模拟器了。

突然想起汉化新世纪的口号——最美我中文，下面就开始我们正式的教程吧。

1.1、关于软件汉化

汉化（hanzify）：本地化中的一种，特指从其他语言到中文的转换。

本地化（localization）：对现有软件进行编辑、再加工，使它能够满足特定区域用户对界面语言上的的特殊需求。主要涉及文字的翻译、软件界面布局的调整等工作，并同时保证软件原有的功能及它的内核保持不变。

以上就是软件汉化的简单定义。所谓模拟器汉化这个概念，只不过是将汉化的对象特定为模拟器类软件而已。模拟器汉化所需要掌握的知识，以及所需要使用的工具，与软件汉化是样的，也就是说，当你掌握了模拟器汉化的技术之后，同样可以去做 些其他软件的汉化工作。

1.2、汉化资源的分类

由于现在的编程工具有很多，生成的软件的资源类型也是多种多样的。所以，我们不可能只使用一个工具，就对如此之多的软件进行汉化。下面就简单的说 下从汉化的角度而言，软件资源的几种分类：

①VC 类软件资源：主要由“菜单（Menu）”“对话框（Dialog）”、“字串表（String）”这几部分组成。

②Delph 类资源：主要由“Rcdata”组成。

③VB 类资源：主要由“Unicode”组成。

④ASCI 及 Unicode 字串：是指不包括在“对话框”“字串表”及“RCdate”资源中的 ASCII 和 Unicode 字串。

⑤其他资源．主要是指图片等其他资源。

⑥语言文件：这个类型的资源包含的种类也有很多，我们将在后面章节中详细讲述。；）

注意：以上分类，仅仅是从汉化的角度上去区分的。不同分类的汉化资源，我们需要使用不同的工具进行汉化。

1.3、汉化前的准备工作

上面我们说了汉化资源的分类。那么，在汉化进行之前，如何判断我们要汉化的程序属于哪种分类呢？接下来就来谈谈汉化前，我们所需要进行的有哪些准备工作。

1.3.1、确认模拟器是否有语言文件

为了让软件有更多的用户使用，也为了方便不同国家使用者能够更容易的使用作者所编写的软件，很多模拟器（如 WinKawaks、Project64、RascalBoy 等等等等）都包含有语言文件，我们只要对其进行操作，就可以使模拟器拥有一个中文的界面。

那么，又如何确认模拟器是否包含语言文

s\winkawaks147a\lang

Arabic.lng
Brazilian Portuguese (2).lng
Brazilian Portuguese.lng
Bulgarian.lng
Catalan.lng
Charnego.lng
Chinese(Big5).lng
Chinese(Simp).lng
Czech.lng
Dutch.lng
English.lng
Finnish.lng
French.lng
German.lng
Greek.lng
Hebrew.lng
Italian.lng
Japanese.lng
Korean.lng
L33t.lng
Norwegian.lng
Polish.lng
Portuguese.lng
Russian.lng
Serbian.lng
Spanish.lng
Swedish.lng

1

件，并找出语言文件所在的位置，以对其进行翻译 汉化呢？最简单的方法，就是亲自的去使用 下这个模拟器，看看它是否有能够切换语言的选项（一般在“Fi e”或“Option”菜单下就可以找到“Language”的选项）。如果确认了模拟器含有语言文件，我们只要在模拟器的文件夹中查找看看有没有以“Lang”命名的文件夹就是了（最常见的就是这个名称的文件夹，当然也有例外）。

以 Winkawaks 为例 打开“Lang”这个文件夹，我们就可以看到“Engl sh ng”、“Spanish.lng”等文件，这些就是不同语种的语言文件。（图 01）让我们再来看看 RascalBoy，在它的文件夹中，并没有“Lang”这个文件夹，不过我们仔细观察一下，可以看到有“Rascl_eng dll”，无须质疑，这就是 RascalBoy 的语言文件了。；）

关于语言文件，我们就说到这里。在本教程的后面章节中，将对语言文件的汉化进行更详细、进一步的介绍。

1.3.2、确认模拟器程序的资源分类

如果模拟器本身不含有语言文件，我们就需要直接对模拟器的主程序进行改动。前面已经讲过，汉化资源有不同的分类，对应每种分类，我们需要使用不同的工具软件进行汉化，那么，该如何确认软件包含的资源，属于哪一种分类呢？这时，我们就需要一个能够识别软件资源分类的软件。在这里，我们使用 Language 2000 这个软件，最新的版本为 4 5。打开 Language 2000，点击“Open”，选择需要识别的软件，我

D:\Emu\SFC\Snes9X\Snes9XW.exe

Version Information: 版本信息
Filename: Snes9XW.exe
Comments:
Version: 1, 30, 0, 0
Product: Snes9X SNES Emulator
Company: Gary Henderson

Compiler Information: 编译器信息
Language: C/C++
Compiler: Visual C++
Author: Microsoft Corporation
URL: http://www.microsoft.com/visualc/

Compression / Encryption:
Program: -
Author: -
URL: -

Run Open View OnTop About

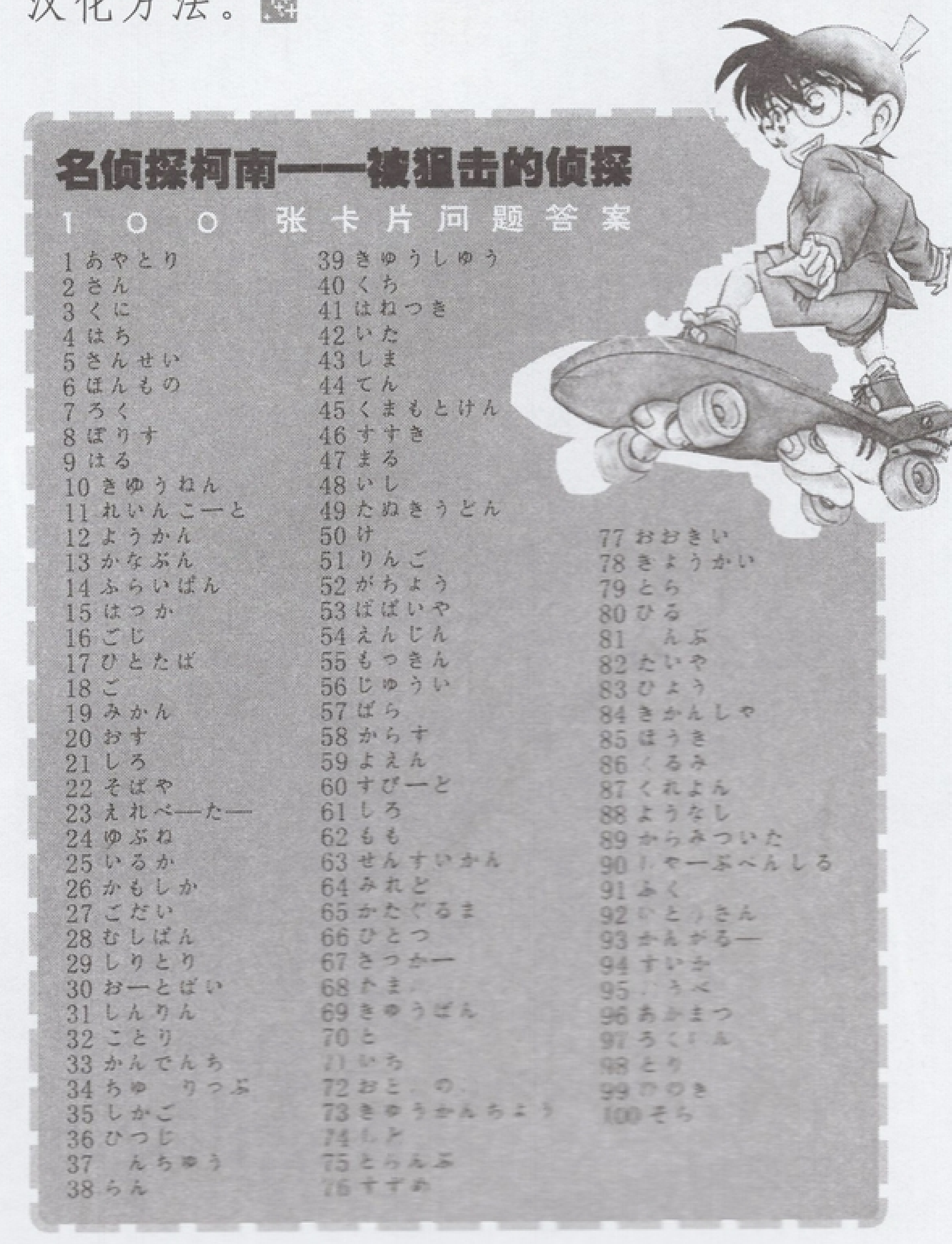
Database Version 4.5 - Last update on Tuesday, November 7, 2000

2

们将会看到这样的信息：（如图 2）

版本信息这里显示的是该软件的文件名、版本、公司等，我们不用管它。下面的编译器信息，就是我们所需要知道的了。）

知道了程序资源的分类之后，我们就可以使用相应的工具对其进行汉化了。下面几章，将会详细的介绍各种类型资源的汉化方法。







在此文正式开始前，让我们先来大概的了解一下汉化是一个什么样的过程吧。

Q 某人：阿一啊，我想学汉化，你说干这个到底好不好啊？

A 阿一：你想不想学汉化，你要问你自己，为什么想要学汉化？

Q 某人：我想参加汉化，我觉得我比较适合做！我日语不行啊，所以我想我能不能在 ROM 修改上做一些事。

A 阿 嗯。我也是啊，日文白痴，所以只能在游戏破解上花功夫。

Q 某人：那你说说至少得先具备些什么知识吧？

A 阿 如果你不会编程，也不是说就不能汉化游戏。因为已经有很多老前辈为我们制作了许多好用的汉化工具。不过，如果你想完美汉化自己喜欢的游戏，就必需要自己会编程 自己来编写汉化工具。

Q 某人：也就是说必须有一定程度的编程方面的知识了？

A 阿一：是的。假如我们先不谈复杂的游戏汉化，也就是说先不谈汇编。那么我们如果想要完美的汉化一个游戏，必需要自己编写汉化工具。否则用一些通用的软件来汉化，难度相当的大。当然现在网上也有不少不会编程的人在搞汉化 但是我想他们现在肯定都在汉化上碰到很多的困难。

Q 某人：还好，我早年学过些编程，基础还是不错DI。那么就可以马上开始？是不是有一些 ROM 是肯定不能汉化的？

A 阿 没有 ROM 不能汉化。以前都说汉化要选择日文版来进行 那么现在施柯昱前辈不是照样开了一个先例，汉化了英文版的古墓丽影。所以说，没有汉化不了的游戏，只有你不想去学汉化。

Q 某人：也就是只是难度的问题了？

A 阿 是的。只要有决心，没有任何游戏汉化不了。当然除了那些没有调试器的游戏以外，比如 PS2 DC NGC 等机种上面的游戏。

Q 某人：那我还是先汉化日文版的游戏好了。我还有个问题，是不是汉化都要用汇编啊，听说那个很 BT 的难啊。

A 阿 不是所有的游戏汉化都需要汇编。举个例子吧，比如 GBA 勇者斗恶龙这个游戏，应该很容易就知道这个游戏的字模相当的小 而且很少出现汉字，这能够说明什么呢？就是说，这个游戏很可能使用单字节编码，再加上字模太小，就必需要用汇编来解决了。反过来说，对于那些出现大量中文的游戏，而且中文字节不是很小的，对于这种游戏完全没有必要用汇编。

Q 某人：汗，这么说还要看运气啊。还有，等等，我看你上面说到了调试器，调试器是什么东西啊？

A 阿一：调试器就是带有 DEBUG 功能的模拟器。比如 DEBUG 版本的 SFC 模拟器 ZSNESW，GBA 模拟器 BatGBA，还有前一段时间刚被破解出来的 NO$GBA v1.4C 等等都是带有反汇编和跟踪等 DEBUG 功能的。

Q 某人：调试的到底是些什么东西呢？

A 阿 ：举个例子 假如某个游戏是 8X8 的字模 那么这么小的字不可能显示中文的，所以这个时候我们就需要将字模修改成 12X12 或者是更大 16X16 的格式。那如何改呢？唯一的办法是修改字库的结构，同时要修改字库的读取程序。但是我们如何知道字库的读取程序在哪里呢？那就需要使用调试器来跟踪游戏的执行，在适当的时候停下来，不停的进行跟踪设置断点，最后找到确定的字库显示程序，然后修改成新的字库显示程序。

Q 某人：我现在知道我是可以在汉化上干下去的了，只要我再努力一点，再复习一下以前的程序编写等。

A 阿　　其实你没有必要太在乎编程方面的知识，因为在汉化方面对编程要求并不是很高，除非是需要使用汇编的地方。

Q 某人：我还有个问题，是不是所有的 ROM 的汉化机理都是相通的？

A 阿一：理论上说全部的机种游戏汉化理论上都是一样的。所以我敢肯定，如果有强大机器还有完美的调试器让我跑的起 PS2 游戏，我相信 PS2 游戏的汉化也不是问题。

Q 某人：哇，听起来真令人兴奋啊。如果我想先用一个 ROM 试试手，你推荐用什么机种的比较好呢？

A 阿　：这个绝对是非 GBA 游戏莫属了！为什么这样说呢？因为 GBA 现在的调试器已经相当的完美，而且字库扩容几乎 90% 的游戏都可以很容易的实现，并且 GBA 游戏的编程资料现在国内是相当的丰富。

Q 某人：阿一，我现在连什么是字节都知道啦！我想可以开始了，还有什么问题吗？

A 阿一：汉化游戏最重要的就是要经常去一些游戏汉化论坛向老前辈们学习汉化经验·　·经验最重要。所以如果想要自己汉化游戏　最好能够去找一些别人的汉化工具源代码慢慢研究，这是最容易让自己进步的方法。

Q 某人：我看了，不是很明白，所以现在跟你请教啊。哈，开始汉化啦。汉化工作似乎很大程度上需要工具的帮助吧，那么基本上要哪些工具呢？我想一把下载回来。

A 阿　　查找字库需要使用 TLP 或者是 Tiled，而查找文本地址，就需要使用 Relativeful Search，或者使用本人编写的增强差值搜索器 1.2 版，功能和速度上绝对要超过前者。其实其他的工具还有很多，不过我提倡自己编写工具，那样会让自己对汉化过程更了解。

Q 某人：最先需要哪一个？

A 阿　　TLP，汉化的第一步就是查找字库，所以首先需要使用 TLP 这个软件。

Q 某人：我下好了，字库是不是游戏中所用到的所有字的集合？

A 阿一　嗯，从“字库”这个字面上就可以知道是这个意思。但是还有一个特殊情况，游戏中并不是所有的文字都保存在字库中。比如有一些是以图片的格式出现在游戏中的，那样的文字汉化就需要专门另外汉化了。

Q 某人：明白了。那么我想可以开始汉化了，首先的首先我得做什么事？

A 阿　　首先的首先你需要从网上 DOWN 一个 ROM 下来，接下去的工作就要交给 TLP 了。不过在使用 TLP 前你应该先用模拟器稍微玩一下这个游戏，猜一下这个游戏的字库大概会是使用什么模式的，这里就要凭不断的摸索和经验了。然后用 TLP 打开这个游戏 ROM，接着你要做的事情，就是先用你猜的大概字库格式来查看整个 ROM。不过这个过程中你要有耐心，因为花花绿绿的数据在你眼前漂过，会有一种催眠的效果　·呵呵。^ ^

阿　：如果查找不到任何的字库，那么你不要灰心，再继续用其他的可能格式继续搜索。最后还是没有找到字库的话，恐怕这个游戏的字库是经过加密的，或者是特殊的格式。如果是经过加密或者是特殊格式的字库，对于新手来说，最好还是马上换一个游戏的好。

Q 某人：使用 TLP 来看字库是什么模式？字库的模式是什么？有哪几种模式啊？

A 阿　　字库的模式是这么一个说法，比如 1BPP　2BPP　4BPP。那么具体是什么意思呢？1BPP 就是说 1 个点需要用一个位来保存，那么 1 个字节是 8 个位，那么一个字节也就是可以用来保存 8 个点的数据。以此类推，2BPP，就是一个点要用 2 个位来保存，一个字节就是 4 个点。4BPP 就不用再详细解释了吧。

Q 某人：4BPP 就是一个字节两个点？

A 阿　　是的　·那么一行 8 个点的话，就需要使用 4 个字节来保存。一般的一个 TILE 是 8X8 的格式，就是说，需要使用 32 个字节来保存。

Q 某人　8X8 格式是什么意思？

A 阿一　8X8 就是横向有 8 个点，纵向也有 8 个点。



Q 某人：指张图看看……

A 阿　就是这张图片，那个“啊”字的左上角部分就是一个 TILE，8X8 的大小。

Q 某人：好，我终于明白了什么是字库的模式了。也差不多会使用 TLP 来查看了，那么看懂了这个，然后怎么做呢？

A 阿　：之所以要使用 TLP 来查看字库，我们需要从中知道两个东东。一是字库的格式，二是字库的首地址。知道字库的格式有什么用呢？对于一些特殊的字库在 TLP 中无法直接显示出来，那么就需要自己编写字库显示程序来显示，然后制作相对码表。而之所以要知道字库的首地址，是因为一般的游戏字库大小是不够放汉化后的所有文字的，所以我们就需要利用这个字库首地址来进行字库扩容。

Q 某人：字库的首地址？是不是一个游戏的字库都是顺序存储在同一块地方的？

A 阿　：嗯，是的。不过，大部分的游戏会分两个字库，或者是更多。比如说大字库是用来显示平时的对话文本，而小字库是用来显示游戏中的菜单指令。现在对于菜单文本汉化似乎都不是很完美，所以才会出现屎王汉化的 DQ6 中还是使用英文菜单。

Q 某人：我们要汉化一个游戏就得把原来的字库全部换成中文的汉字字库吧？

A 阿　：这是必然的，一个游戏导出的文本全部翻译好后，然后要做的事情就是根据文本中出现的文字组织出一个没有重复文字的新码表，然后重新根据游戏的字库格式重建字库。

Q 某人：码表？一个新词语。是不是字库里一个汉字和一个代码对应得到的这样的一个表格？

A 阿　举个例子　E0 01=你，E0 02=好，这就是　张码表。其实在游戏中并不存在这么　张表，在游戏中只有字符编码和字库位置的计算公式。一般的情况下，编码基本上和字库的位置是直接对应起来的。但是中文的编码还有日本的SJIS编码都是比较特殊的。游戏中读取 E0 01 这个数据，根据编码和字库位置的换算公式来求出“你”字在字库中的实际位置，然后读出连续的一些数据显示在屏幕上，就完成了“你”字的显示过程。至于具体的编码和字库位置换算公式不同的游戏也不相同。一般的情况下都是直接用字库位置来编码，比如 E0 01 那么就是保存在 0x01E0 这个字库位置，也就是说　“你”字在字库中是第 0x01E0 个字符。

Q 某人：比如一个 8X8 的字它的编码不是连续的，对吧？错了，是存储位置，不对，不是 8X8，是 4 个 8X8 的块。

A 阿一：我明白了。你是指先前给出图片的那个字库吧，对，一般情况下 1BPP 都是这样保存的，但是在 GBA 上使用特殊的 1BPP 格式保存也出现在非常多的游戏中。

Q 某人：嗯，比如那个“啊”字，他有四部分。这四部分每一部分是八个字节，而这四个部分的八个字节不是顺序存储的吧？

A 阿　是的。在我的文章中有介绍这种字库格式的，“啊”字的上半部分和下半部分分别是连续存储的。

Q 某人：也就是说简单的从左到右，直到换一行再从左到右这样的顺序排列？

A 阿　这种结构直接可以在 TLP 中很明显的看出来，还有一种标准的 1BPP 格式就是连续的 32 个字节来保存。我们现在看到的是下半部分保存在下一行 TILE 中，而还有一种格式就是连续的保存 32 个字节。简单的说，就是下半部分是直接跟在后面的。

Q 某人：我有个问题：那张图里，为什么 TLP 换行换的这么巧啊。

A 阿　你是指正好两行 TILE 是 8 个 16X16 的汉字吧？或许制作字库的人就是这么想的。^_^我们没有必要知道具体的原因，只要熟悉这种格式就行。

Q 某人：应该是这样的。所以像这样的字库，要得到一个字的四个部分的偏移量就得弄个小程序了？

A 阿　是的。要以 8 个为单位，这就是具体的字库显示程序编写问题了。

Q 某人：字库显示程序？嗯，我想我差不多会写了，这个得进行位操作，头痛啊，早年学程序得时候看到这个就头痛！呵呵。

A 阿一：问答可以结束了，开始正式的汉化历程吧。

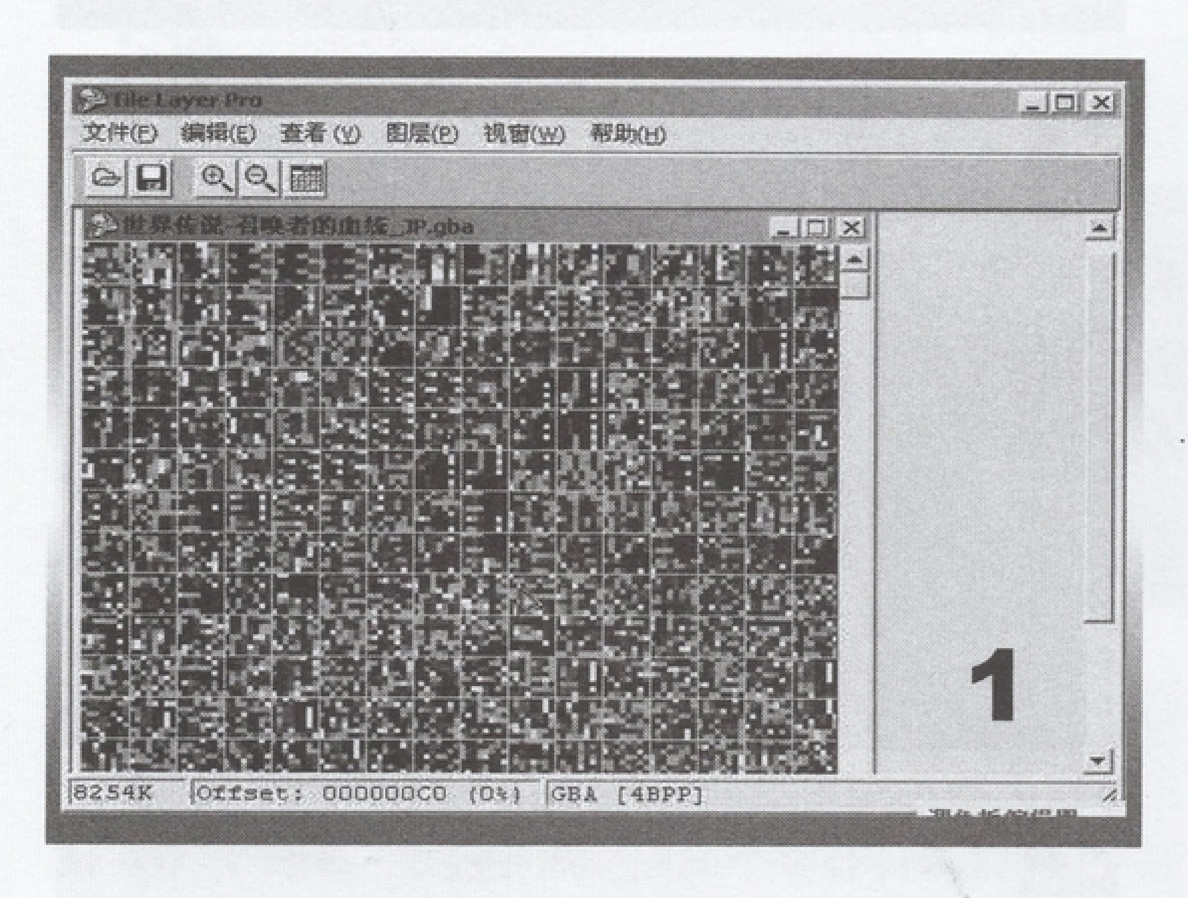
首先要说明的是，此文主要是面向有一定编程基础的人员学习汉化。当然如果不用编程，用一些汉化工具照样也可以汉化游戏，但是那样汉化的深度不够，而且汉化起来会相当的麻烦。所以推荐想学习汉化的人去学习一下编程先。：）还有我要说明的是，此文中所有使用到的软件还有源代码都可以在杂志附送光盘中找到，或者也可以在http://www.emucn.net/host/ayi下载到电子版。

一. 从网上下载 ROM

二. 查找字库

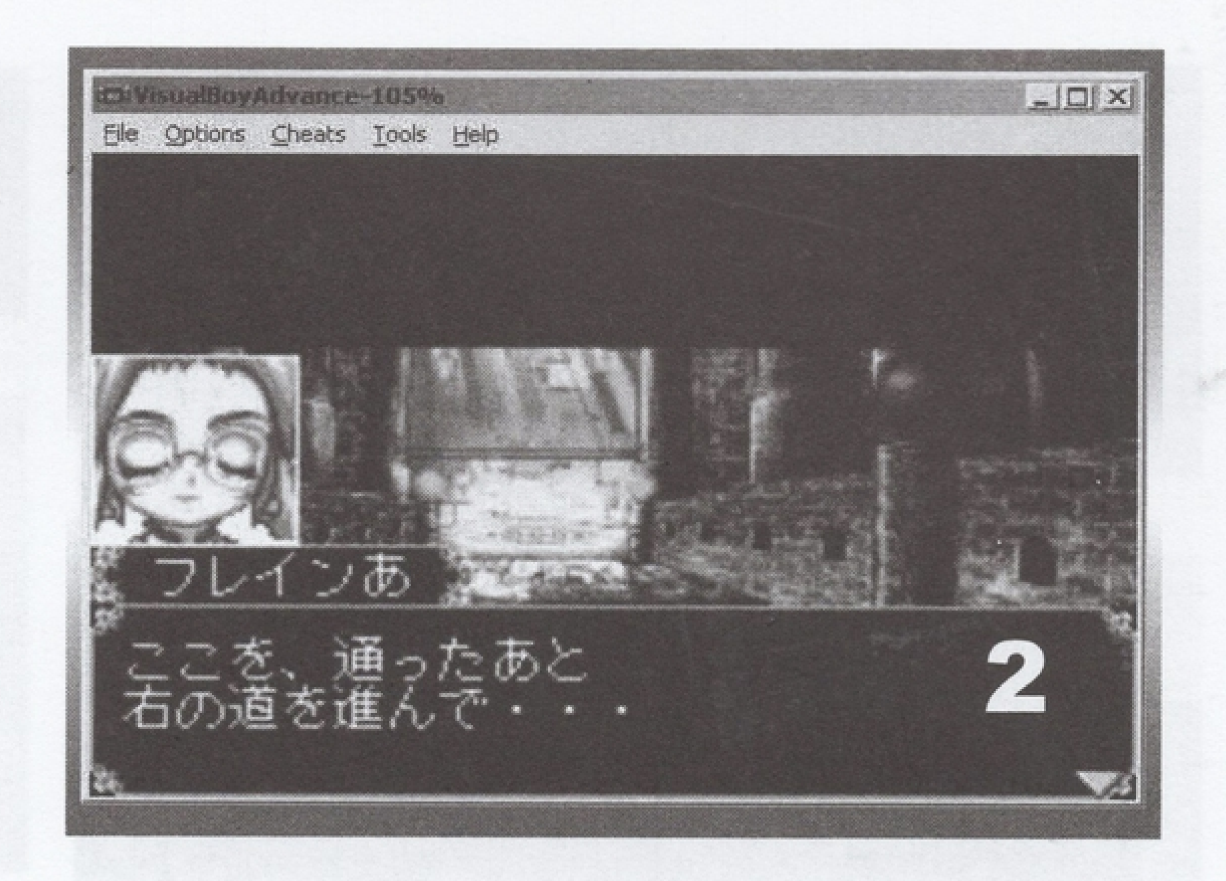
用 TLP 或者是 Tiled 这两个软件在 ROM 中查找字库，这是非常关键的一个步骤，因为字库如果找不到，最后文本找到了没有任何用处。除非你是想利用原先的日文字库来汉化，那样会被人骂疯掉的。^_^

我们现在来具体用图文的方式来讲解一下查找字库的详细过程，我现在就举用 TLP 查找的例子。首先用 TLP 打开您要汉化的 ROM。(↓如图 1)



在 TLP 中因为将 ROM 中所有的数据都按照固定的格式来显示，所以就会出现上面的这个样子。你现在要做的事情就是从这些乱七八糟的图片中找出像字库的东东。在这里，我顺便讲解一下，汉化中有一个概念，比如 4BPP，这个单词就是 4 Bits Per Point 缩写，意思就是说，每个点有 4 个位。那么一个字节是8个位，就可以保存两个像素，而上面的一个 8X8 的 TILE 就是 32 个字节。因为我们现在并不清楚这个游戏具体是什么格式，所以这里唯一的方法就是用所有的格式去试。不过你可以从游戏中画面可以大概的看出是什么格式的：(↓如图 2)

从上面这张世界传说的截图来看，这个游戏的字库应该是 1BPP 的。为什么呢？因为图中字库的



颜色只有两种，白色和背景色，两种颜色完全可以用1个位来表示，也就是用 1BPP 已经足够使用了。不过具体是不是使用 1BPP，就要你自己用 TLP 在 ROM 中查找字库了。不过这里我要说明的是，虽然游戏中使用的是 1BPP，但是并不是所有的 1BPP 都可以直接用 TLP 中的 1BPP 格式来显示。

我们现在来举几个例子来说明 1BPP 的几个情况

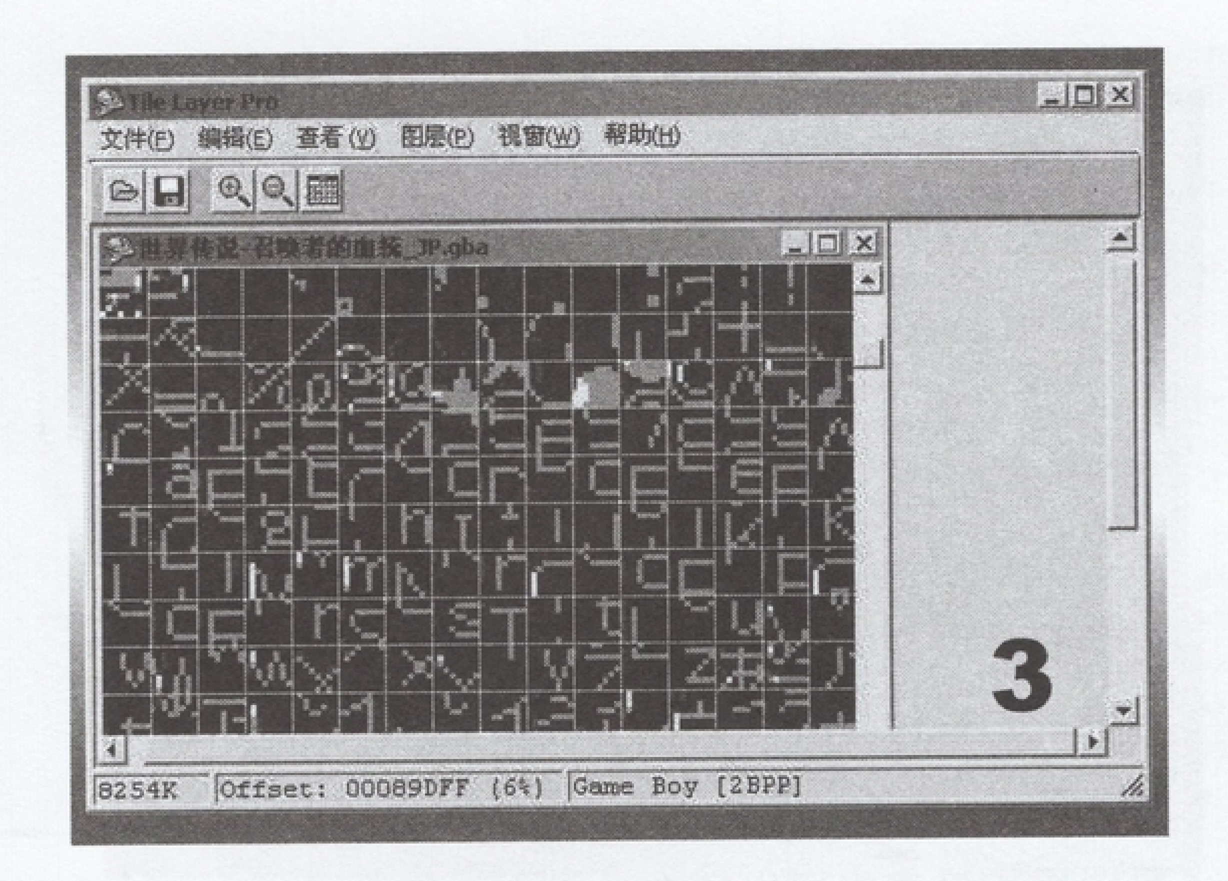
1、标准的 1BPP 格式，大家可以参考一下图 01。对于这种格式，在 ROM 中的保存顺序是这样的：因为是 1BPP，所以一个点就占一个位　而8个点只需要一个字节就能够保存，所以一个 TILE 8X8 那么就是 8 个字节，也就是说，一个字模的左上角其实就是最前面的 8 个字节，而接下去的 8 个字节就是右上角的 TILE，而字模的左下角，是保存在左上角的起始地址偏移 16 个 TILE，也就是偏移 16X8 个字节。再接下去的8个字节就是字模的右下角了。除了标准格式，还有其他一些情况，但是都是可以使用 1BPP 格式来正常的显示出来的，只不过保存的字模的位置不同而已。

2、特殊情况，有些字库必需使用 2BPP 才能够稍微看的清楚字模的样子，比如世界传说。在 1BPP 格式下显示如下 (→如图 3)

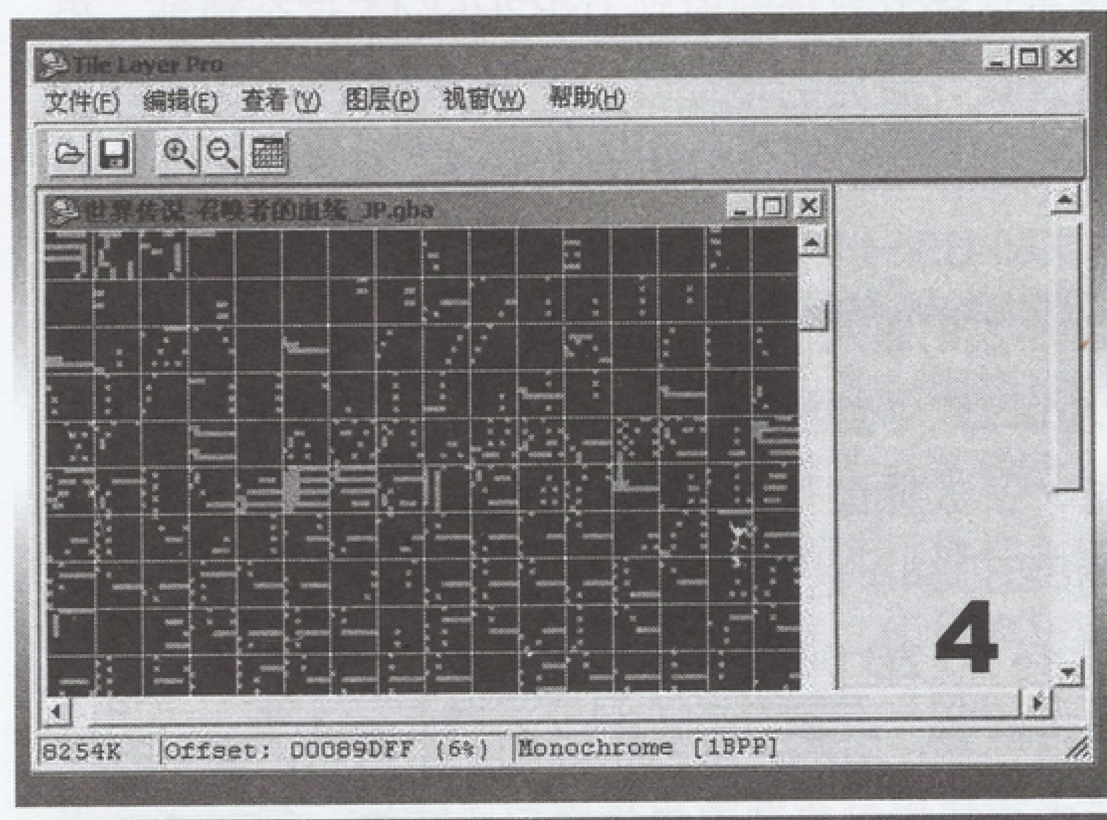
而在 2BPP 格式下却能够看到字模的大概轮廓：(→如图 4)

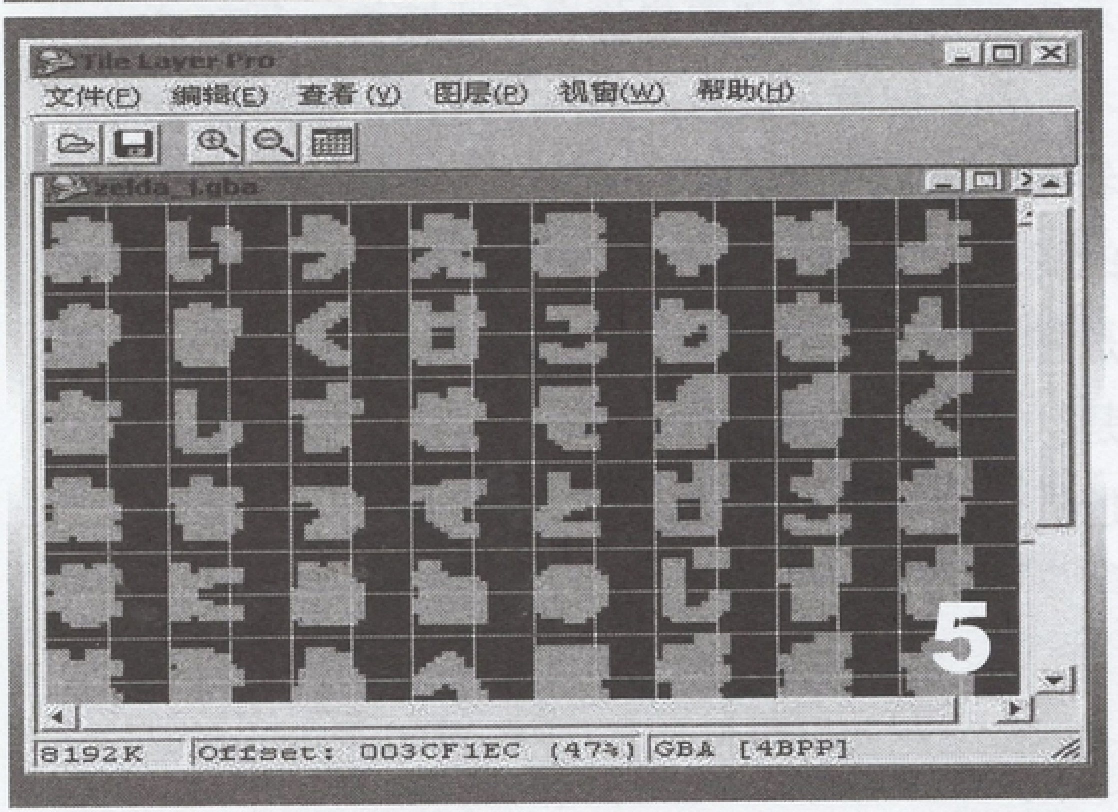
为何世界传说的字库是 1BPP 格式的，可是在却要在 2BPP 下才能够大概的看到轮廓呢？下面我们来详细解释一下：通常的 1BPP 情况下，一个 16X16 字模的右上角部分是保存在 9 － 16 个字节中，也就是说，最前面的一个字节是保存的左上角第一行的数据，而第 2 个字节保存的就是左上角第二行的数据。





而特殊1BPP格式就不是这样的，它的最前面的2个字节是16X16字模的第一行数据。也就是说，第一个字节保存的是第一行左边的8个点，而第2个字节保存的是第一行右边的8个点。或许有些人会问：为何在2BPP格式上显示的数据似乎是左右合到了一起？这是因为GAMEBOY的2BPP格式引起的。





因为手上没有2BPP的格式游戏，或许有，也懒得找了。^ ^下面介绍一下4BPP格式。(↑如图5)

萨尔达传说日文版就是使用的4BPP格式的字库。从上面的这个图中可以看出其实这种格式和1BPP标准格式的结构非常类似，只不过现在一个点需要用4个位来表示，也就是说，一个字节只能保存两个点的数据。那么一行8个点，就需要4个字节，一个TILE，就是32个字节。像上面这样一个标准的字模就需要32X4个字节。其实4BPP的格式准确的说应该是一个颜色索引值，比如在字模中有这样的数据：E0 52，在屏幕上显示的就是调用调色板中0xE号值，第 个点就是显示调色板中0号颜色值。具体的调色板你可以用VBA直接在调色板中查看。还有 点要说明的是，在GBA中，调色板0号颜色都是用于透明色，也就是说，不管0号颜色是什么颜色，真正在游戏中显示出来的是背景的颜色。比如上面那张图中黑色的，在游戏中显示的就是透明色，就说显示的是背景色。

假如你在TLP中用任何的格式都找不到字库的话，那么就有可能是非标准的字库格式，或者是字库经过加密了。这个时候，你有两种选择可以做：1、用调试软件进行跟踪游戏，分析出加密算法；2、特殊的非标准格式字库，自己可以慢慢的去修改字库的某些字节，从而发现字库的编排格式。

顺便说一下世界传说的相对码表，为何叫相对码表？就是因为里面的编码只不过是字库中字模的相对顺序。这里我为大家解释一下什么叫相对码表，或许大家一直在网上看到的是码表这么一个东东。不过在这 篇文章中，你将接触到一个新的东东：相对码表。其实这个名词是我自己新创的，：）我们知道游戏中每一个字都有一个编码，很多编码汇集在一起就是我们平时所说的码表。那么游戏是如何根据那些编码在屏幕上显示字的呢？中间就存在着一个转换的过程，转换的结果都会变成相对码表，比如：1 "你" 2,"好"，只要得出以上的相对码表，就可以知道某个字在字库中的相对位置，从而读出相应数据，并显示在屏幕上。相反，同样可以根据相对码表求出绝对的码表。

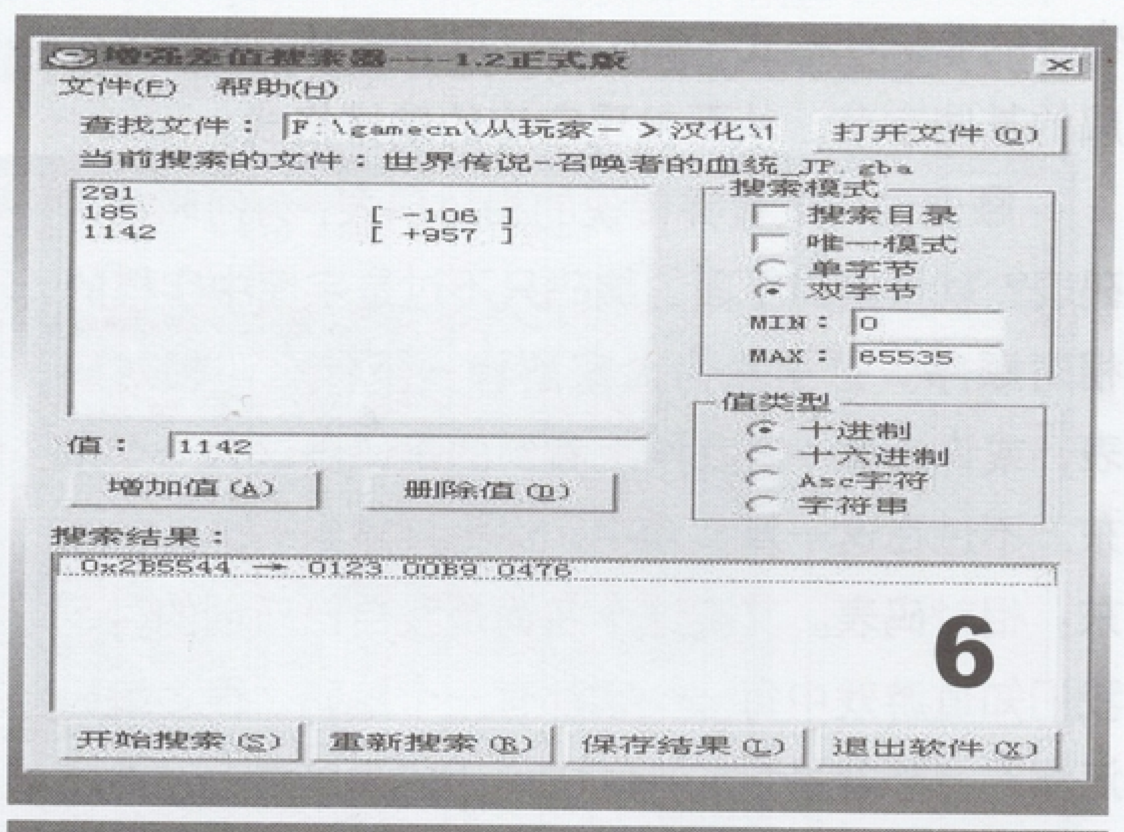
3、查找到字库后的工作，接下去有两个任务可以让你选择：1 马上制作字库相对码表；2、开始用差值查找软件在ROM中查找文本。

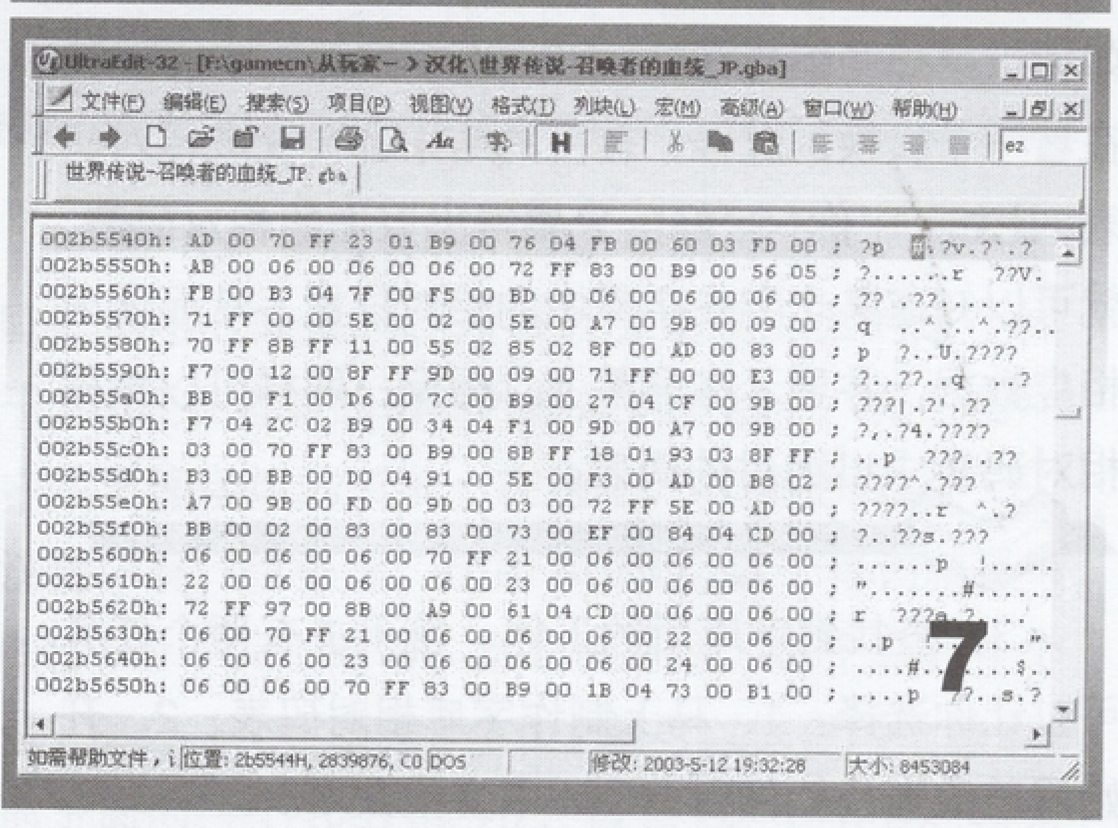
对于以上两个选择，要根据不同的情况来决定。假如这个字库是标准的，也就是说，直接是日文的标准排列顺序，那么你现在可以马上用差值查找软件在ROM中查找文本。假如并不是标准的，比如是这样的结构：A a B b，这个时候或许你就应该先制作字库的相对位置表。制作完相对位置后，

你就可以马上利用制作出来的字库相对位置表来进行差值搜索，这里的差值搜索软件推荐本人自制的增强差值搜索器 1 2 版，因为是使用 VB 编写的，所以需要安装一个 VB 运行库。之所以我会编写这个软件，是因为原先的那个 Relativeful Search 只能进行单字节搜索，因此才急于编写一个能够搜索双字节的差值搜索软件，希望这个软件能够给大家汉化带来方便。

好了，我们下面来详细介绍一下如何具体的查找文本在 ROM 中的位置。

首先，打开游戏，我们以世界传说为例，大家先看一下前面的图3。“右の道”这3个字在相对位置码表值分别为　291　85　142，这个时候打开增强差值搜索器，并输入刚才的那3个值，不过这里要记住选择双字节模式，因为 291 还有　142 已经超过了单字节的范围，查找结果如下，运气非常好，只找到一个地址：0x2B5544。(↓如图6)





这个时候，我们用 UltraEdit 等十六进制编辑软件定位到 0x2B5544 这个位置　(↑如图7)

这个时候为了验证刚才找到的地址是否为真实的文本地址。将 23 01 修改成 B9 00 如果地址是对的，这个时候，屏幕上应该显示的是“のの道”，结果确实如此：(→如图8)

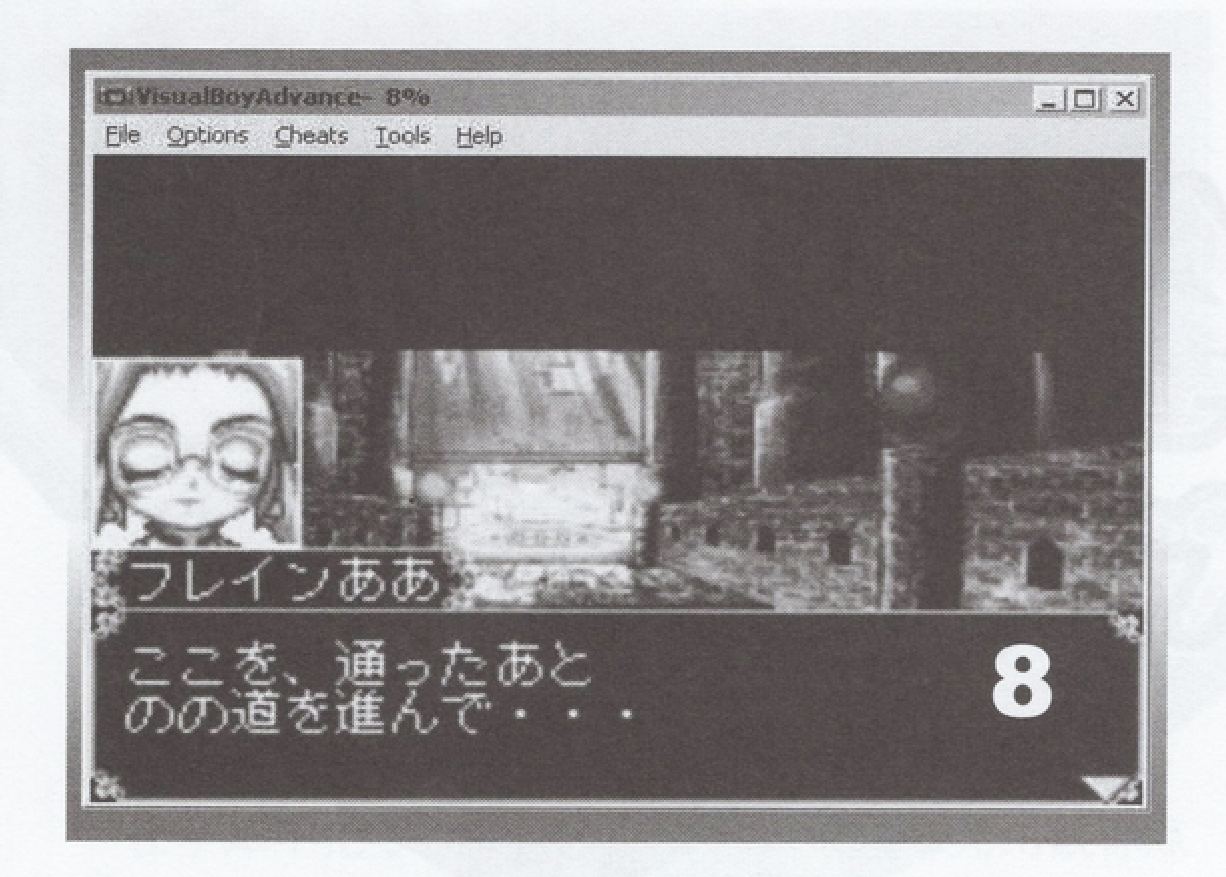
这个时候我们已经知道了游戏中的真实码表，0x0123 是在字库的 291 处。从而同理可得真实码表和相对码表的对应关系。

现在有了真实码表，接下来要做的事情就是要确定文本的起始和结束地址。当然并不是所有的游戏都要自己去找文本起始和结束地址，一般的游戏都会有一张文本指针表，用这个指针表中的一个地址来确定具体某一句话是保存在 ROM 的哪一个地方。所以，对于这种游戏，只要能够找到指针表。就可以用指针表来导出所有的文本。而且对于这种游戏，在导入的时候更不会出现翻译的文本会不能超过原长的现象，因为你在导入文本的时候可以动态的重新生成文本指针表。

我们用在 GBA ROM 里查找指针来举一个例子· 首先我们来了解一下 GBA ROM 里地址的规范，假如在 ROM 中 0x2B5544 这个地址，实际上 GBA 是将这部分数据映射到 0x82B5544 这个地址，也就是说，原先的地址要加上 0x8000000 才会在游戏的执行时找到真实的文本地址。那么我们现在假如 0x2B5544 这个地址就是游戏中某行的首地址，这时我们就可以用　0x82B5544　这个数据在 UltraEdit 中查找，如果稍微懂一点数据的人应该清楚，在数据保存中一般会使用高低位倒置的方法，0x82B5544 这个数据在 ROM 中真实保存就应该是 44 55 2B 08，用这个数据进行查找或许就会找到指针表，当然，这只不过是一个概念，实际的游戏中查找指针表还要靠你自己去研究。找到了指针表，那么你就可以自己写一个程序，循环着读指针表和全部的文本数据。读取一个数据，就根据真实的码表来进行转换　然后输出。当然中间还有一些是控制符，你必需要在先前自己一个一个的试清楚。这是一件非常累的事情。下面的内容就是我在世界传说中自己摸索出来的控制符：

00 00：行的分隔	FF 99：？
FF 70：换行	FF 9A：？
FF 71：硬回车	FF 9B：？
FF 72：软回车	FF 9C：？
FF 00：？	FF 9D：？
FF 01：？	FF A1：？
FF 02：？	FF 8A：橘红色文字
FF 03：？	FF 8B：红色文字
FF 04：？	FF 8C：蓝色文字
FF 97：？	FF 8D：深蓝色文字
FF 98：？	FF 8F：恢复白色显示
	FF 90：主角名字





首先要说明一点的是：控制符的具体意思没有必要弄的太清楚，最重要的就是两个符号：换行符和行结束符，可能还有段落结束符。只要知道这3个，基本上汉化一个游戏就没有问题了。因为就算其他的控制符意思弄错了，只要在导入的时候重新按照原先的数据导入进去，照样不会影响游戏。不过这里还有很重要的角色，就是翻译，翻译在翻译文本的过程中，可以很容易的找出那些特殊的控制符意思。

4 接下来的任务就是导出文本了。根据指针表或者是根据文本的起始地址和结束地址来导出文本，每读出一个数据就对照着码表来进行转换并输出。对那些控制符，输出特殊的符号，比如换行就输出为"{换行}"，然后在导入的时候用一段程序来检测是否为"{换行 "，如果是，那么就往ROM中写入"{换行 "的指定数据。

文本全部导出后，接下去的任务就交给翻译了。翻译在翻译文本之前，你必需要将所有的注意点，比如控制符的意思 控制符的出现规律等等都要详细的告诉翻译。要不然，翻译出来的文本如果最后才发现不合格，那样会累死的。比如会出现这种情况：过多的"{换行 "，而没有出现等待的控制符，那样文本就会一直往下滚动，造成前面的内容闪而过。

5、翻译好文本后，下一步就是要根据文本重建新码表和字库。首先用 定的算法将翻译好的文本中不重复的所有文本提取出来，制作成新的码表，并根据游戏的字库格式写入到字库中。这里有一个小经验，最好能够保留原日文和英文字库，那样就算某个地方出现还没有汉化的，照样还可以正常的显示出日文。如果你将日文字模也替换成中文，那么如果某个地方还没有汉化，玩家在玩的时候看到的就是乱码。

重建好新码表和字库后就是重新导入文本了，这部分在游戏汉化中相当的重要，我们先来谈谈非指针表导出的文本重导入。首先这种文本你必需要保证翻译后的长度不能超过原长度，那么你在导出的时候就必需要保证输出一个地址，再输出一个原长度。那样在导入的时候才能够检测翻译脚本长度有没有超过原长，如果超过就提示出错。还有就是控制符出错，比如正常是："换行 "，后来一不小心变成"换行 "，这样在游戏中就会直接将控制符显示出来，这 点要非常注意。如果是按照指针表导出的文本，你必需在导入的时候重建指针表。这个过程需要很多次的测试，才能够确定重建的指针表没有出现错误，能够正确的指向文本所在地址。

在这方面本人总结的一条相对真理：能够导出文本，必然能够重新导回文本；能够显示出字库，必然能够重新导入字库。

6 完成字库重建和文本导入，然后就剩下对一些图片的汉化了。这个过程针对不同的机种有不同的工具，一般通用的也是TLP这个软件。具体过程就要靠大家自己摸索了。不过我也制作了这么个小工具，用来修改GBA中的TILE图片的，希望对汉化GBA图片有些帮助。

完成图片汉化，就可以制作你自己的汉化LOGO了，这个过程是可有可无的。然后就可以制作补丁了，这里推荐使用 来制作IPS补丁程序建议直接生成EXE文件的补丁程序，那样玩家使用起来方便 点。

7、最后就是在网上发布，或者是你自己留着玩了。）

该结束了，首先感谢Crix友情出演某人，希望以上文字能够吸引更多的人加入我们的汉化行列，让更多的人能够感受日文游戏的真正内涵。

TIP 编者注：本文中所涉及到的汉化工具在光盘中均有收录。

GBA汉化全教程——新手入门篇

■ CGP 小组/Kinglly

看这篇文章的，应该都知道 GBA 是为何物吧。做为红遍世界的 GB 的后续掌机，任天堂想当然的希望 GBA 接过 GB 的班，继续占领掌机领域的霸主地位，32 位 ARM RISC 处理器和 8 位 CISC 处理器，32KB WRAM+96KB VRAM（CPU 内置）256KB WRAM（扩展内存），2.9 英寸反射型 TFT 彩色液晶屏，以及 240 × 160 的分辨率等等，足以说明任氏的雄心（这些性能与前辈 GB 相比是一种质的飞跃，某些方面恐怕与同类的 PS 和 SS 相比也毫不逊色）。在游戏方面也不含糊：口袋妖怪、黄金的太阳、塞达尔传说、火焰之纹章等等，都在吸引玩家的购买欲望。

而对于我们国内的玩家，有着更多一层的关注吧，那就是汉化！作为现流行的机种，可以玩到那么多汉化过的中文游戏，对我们不懂日文的玩家来说，可以说是一种福份了。然而奋斗在汉化前线的人们几乎都是业余性质的，因为他们都有着自己的学业和工作，不可能天天在电脑前做汉化和翻译，所以我们先对他们的奉献精神说声“谢谢”。

OK，既然这是汉化教程，当然是要教大家如何去汉化 ROM，去汉化自己喜欢的游戏。根据每个人的不同情况，我会由浅入深的分为两个部分，一是新手入门篇，讲解汉化的原理；另一则是进阶提高篇，介绍 GBA 的 ARM 汇编，并且以一例子贯穿这两部分。好了，开始我们的第一部分：



新手入门篇

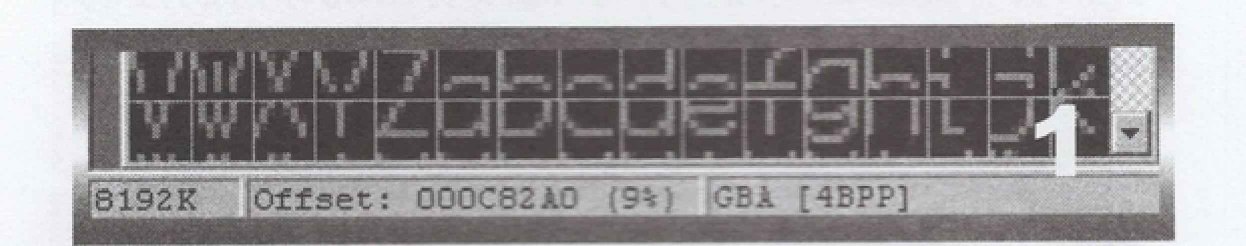
在开始之前，我们得先做个热身活动：准备 ROM 和工具。

ROM 方面：在这我是以《洛克人 -ZERO》英文版为例子（编号 0588）。这个 ROM 说简单也不简单，说简单是因为字库没有压缩，文本地址很容易找到，可以简单的部分汉化；而说它不简单，是因为字库不够，要修改程序扩大字库容量。所以用这个 ROM 来讲解，可以由浅入深，正好兼顾两个部分。

工具方面：TLP UltraEdit、NO$GBA、Script-E 等等，因为是入门，所以我们先使用前辈们奉献的的财产，当大家有 定的了解之后，我们就可以根据自己的要求编写工具了。

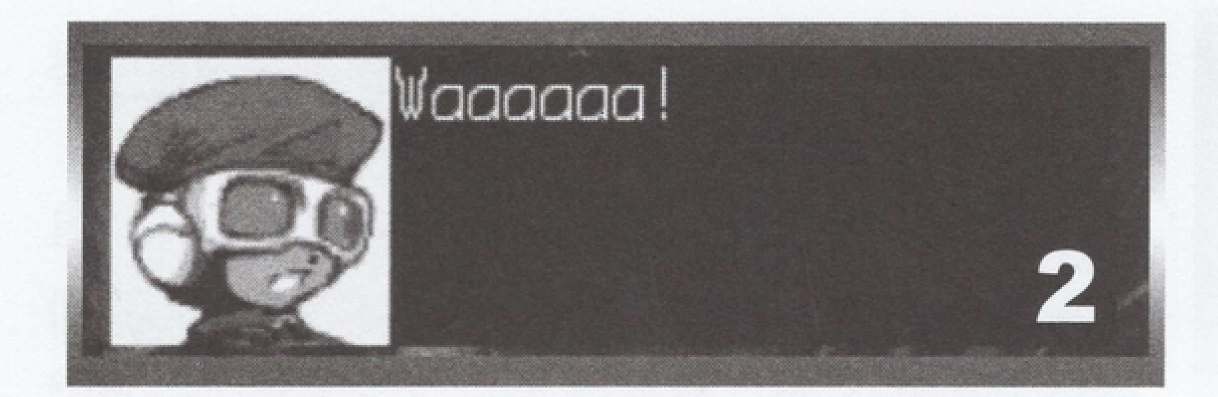
对于在文中提到的一些术词，我会在过程中注解。在我印象中，好像汉化界对汉化中的术语没有统一的叫法，本文提到的都是个人说法，有错误之处还请大家指正。先玩玩游戏，熟悉一番后下面就开始简单的部分汉化。

1、打开 TLP，OPEN ROM，第一眼的感觉大家都会眼花缭乱——像马赛克，其实不要害怕，有些地方还是蛮可爱的（没有可爱的地方，那就要考虑字库是不是压缩了）。像地址“000C96A0”处（在 TLP 的最下面的状态栏中，8189K 是 ROM 的大小，offset 后面的是地址，GBA[4BBP] 是格式，我们可以在菜单 View-Format 下改变格式，快捷键是数字键 1）就可以看到很清晰的字体。（图 01）



每个字体由上下两个格子组成，而每个格子则是构成图形的最小单位，我们把它叫作 Tile，大小为 8X8。现在我们知道《洛克人 -ZERO》是由 8X16 的两个 Tile 组成的，运行游戏时，我们发现对话中的字体和此处的字体差不多，因此可以初步





断定该处就是 ROM 中的字库。(图 02)

当然，每个游戏都是不一样的，不可能用一成不变的方法去套用。只能去多摸索、多实践，假如你想看字库是否在这里，你可以做个简单的试验：在字库中把“W”的两个 Tile 给涂黑(先用鼠标点“W”Tile，这时会在 Tile editor 框内显示你选中的 Tile，再在 Palette editor 框中选择颜色，之后在 Tile editor 框内涂画)。保存之后运行游戏到此处时，你会发现，原本的“Waaaaaa”现在变成了“ aaaaaa”，而消失的那个“W”就是被你给涂黑的那个了。现在可以肯定，游戏中的对话字体就存在于我们找到的字库中，字库就在这里。我们记下字库的地址“000C9590”以备后用。(按住 Crtl，用方向键左右微调，当地址调至“000C9590”，大家就会明白字库的选取了)

万事开头难，我们已经很幸运的得到了字库地址，可以说是已经成功了二成。下面我们就要通过字库地址继续开展工作，在这之前我以提问的方式列出在这步中新手会常遇到的几个问题：

Q 字库的排列有规则吗?

A：大多数都是游戏公司按自己的要求设计，也有是运用同一字库的，像《牧场物语》和《J 联盟创造球会》都是用到了 Shift-JIS 编码，像这样的可以用南极星和 UltraEdit 直接汉化。

Q 如果找不到字库怎么办呢? 那就得不到地址啊?

A：我建议新手们用一些简单的 ROM 来练手，像《街霸方块》这样的。如果找不到字库，可以试着改变格式查找，还是不行? 那可能就是压缩了。

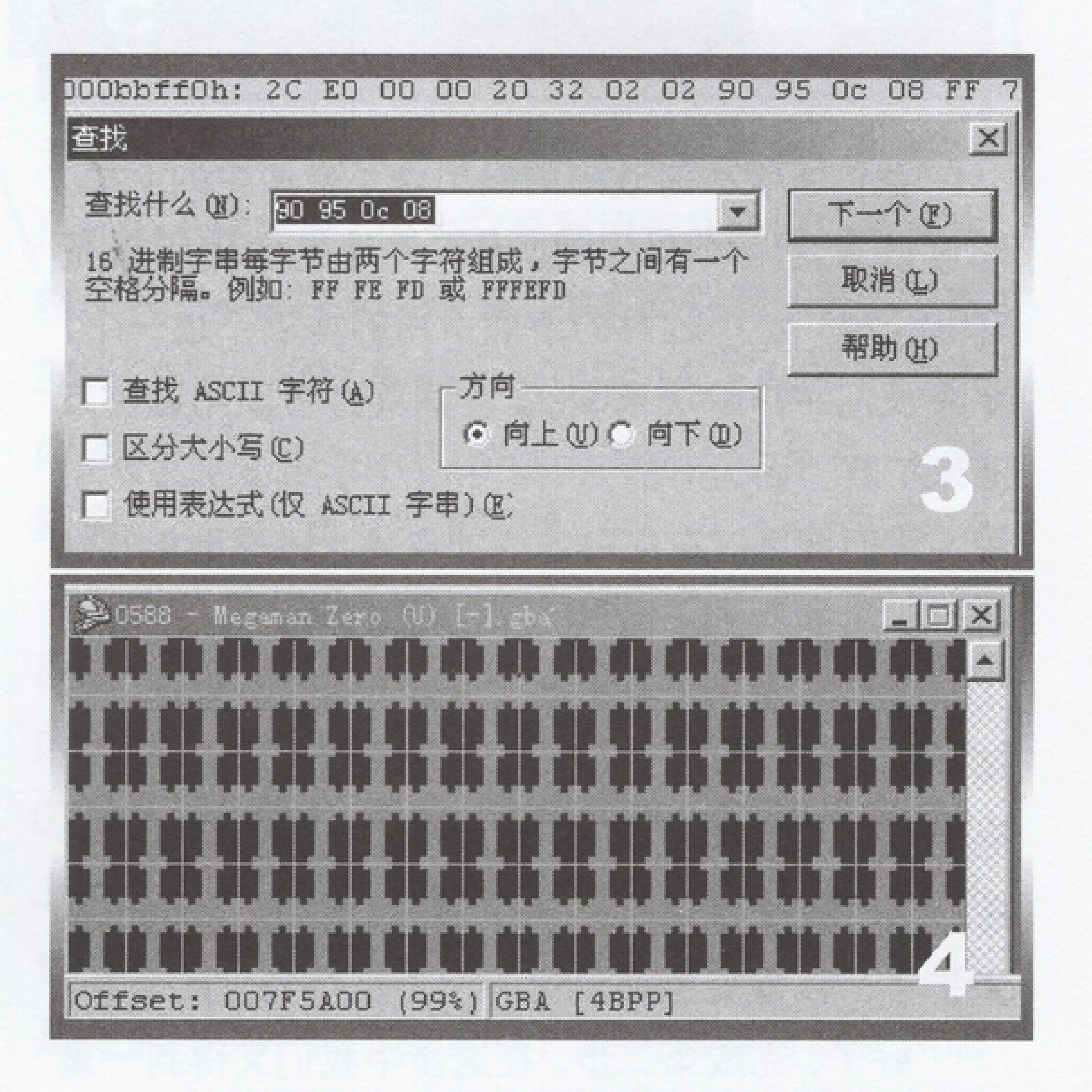
Q 我怎么调字库都不能完整显示，怎么办呢?

A：不是每个游戏都可以像《洛克人 -ZERO》那样完整显示的，有的是左右错开，有的是上下行错开。不过这没有关系，只要能自己看清就行。(对于上下行的错开，大家可以按住 Shift 用方向左右键来调整，可能会完整显示)

Q 你做的那实验有什么用?

A：就是确定游戏中对话用到的字库是不是在 Tlp 中找到的字库，在有的 ROM 中不止一个字库，所以用这方法可以很直接的判别。

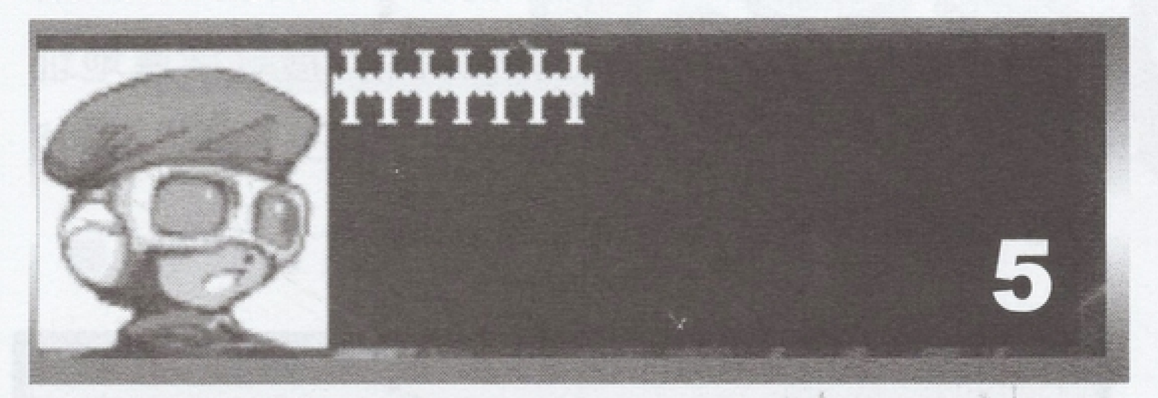
2、用 UltraEdit(以下简称 UE)打开 ROM，用查找功能(快捷键为 CTRL+F)，搜寻字库地址“90 95 0c 08”，很快我们会在“BBFF8H”处找到。(图 03)



这处就是 ROM 中引用字库地址的地址(感觉怪怪的)。如果我们把字库地址“90 95 0c 08”修改了，ROM 也会随之读取你的自库(个人独创，意思就是你自己增加的字库)。下面我们做个有趣的实验，首先用 TLP 打开 ROM，找到一空白处，我选择的是 007F5A00 开始处，在地址 007F5A00 处画几个字模(只是做实验，随便画画就 OK 了)，然后用鼠标把你画好的字模拖到下一个空白处，多复制几个，复制只是为了运行游戏时能够看到你画的字模，如果找到文本地址就不用这么辛苦了，下步会讲解。

我是画了一个酷十字架，并复制了很多。(图04)但是我并不是用鼠标一个个去拖动(Kinglly 在偷懒了——抽)，而是用到了 TLP 的图片导出导入功能，首先用鼠标右键选取要导出的 Tilt(选取部分采用前景色和背景色反显方式显示)，在菜单栏下选择 Edit-Export bitmap 导出图并保存，再用 Import bitmap 导入图片，移动图片至你希望放置处，之后在图片范围外点左键，图片就算导入了。

自库建立好了，那就要让 ROM 能读取你的自库地址 就像前面说的，只要把字库地址修改成自库地址就 OK 了！用 UE 在“BBFF8H”处（用跳转功能，快捷键是 Ctrl+G），把“90 95 0c 08”修改成“00 5A 7F 08”，保存后运行游戏观看效果。（图 05）



我们发现在游戏中的确出现了自库中的字模，那可以肯定 ROM 中引用字库地址的地址就是“BBFF8H”。不过有的游戏引用的地址不止一个，要靠我们用排除法来确定。，其实也可以用这种方法来扩容，因为有的 ROM 中一个字库会被多次引用，我们就可以在空白处增加自库 修改地址，以达到扩容的目的。像 King ly 的练手作究极截拳道（0696），它是一个英文动作游戏，却有着丰富的剧情。想完整汉化它 ROM 本身的字库肯定不够，但有意思的是：对话和每个过场剧情都是用同 字库，这时我就用到了上述的方法，增加了多个自库来扩容，以便完整的汉化。

好了，完成第_步，在这步中我们又得到 重要数据 字库引用的地址（BBFF8H）并且学会了简单的扩容。下面列出在这步中新手的困惑问题：

Q: 字库地址本是000C9590为什么是90 95 0C 08，要反过来查找呢?

A：因为在代码中 000C9590 被映射 080C9590，且在两个以上的字节中，十六进制最前两位叫高位，最后两位叫低位。在 ROM 中它们是按低位到高位的顺序排列，所以 080C9590 在 ROM 中是 90 95 0C 08。

Q: 为什么我找不到引用字库的地址呢?

A：首先你要确定字库地址的正确性，不正确的地址当然找不到。如果是正确的字库地址找不到，那你可以模糊查找去掉前面两位（如 95 0C 08）。注：不要狠的去掉四位（会不会有人去掉八位？汗），不然照镜子多了白头发可不要怪我。^_^

Q: 为什么我查找21，却得到了32 31编码，且在UE右边的文本区中看到了21?

A：我可以肯定你一定在查找中点击了“查找 ASCII 字符(A)”复选框。选择后 UE 就会查找 21 的 ASCII 编码（32 31），并且在 ROM 中找寻 21。其实我们可以利用这点查找 ROM 中的文本（以英文版居多），像究极截拳道，比如我们用 UE 查找游戏中的这句“My apologies for taking so”，你会发现在 UE 右边的文本区可以很直观的看到查找的内容。（图 06）我们随便修改一下并运行游戏。（如图 7）

怎么样？是不是很爽？但是这种游戏并不多见。要想汉化常见的游戏，还得学习。

Q ROM 的空白处不够放自库怎么办呢?

A：那就扩容。GBA 的扩容很简单，只用 UE 就可以实现，首先用 UE 打开 ROM，跳转到 ROM 的最后部分，再复制重复出现的编码（洛克人是 FF），之后在结尾处（Ctrl+End）粘贴复制的编码，这样就完成了扩容。

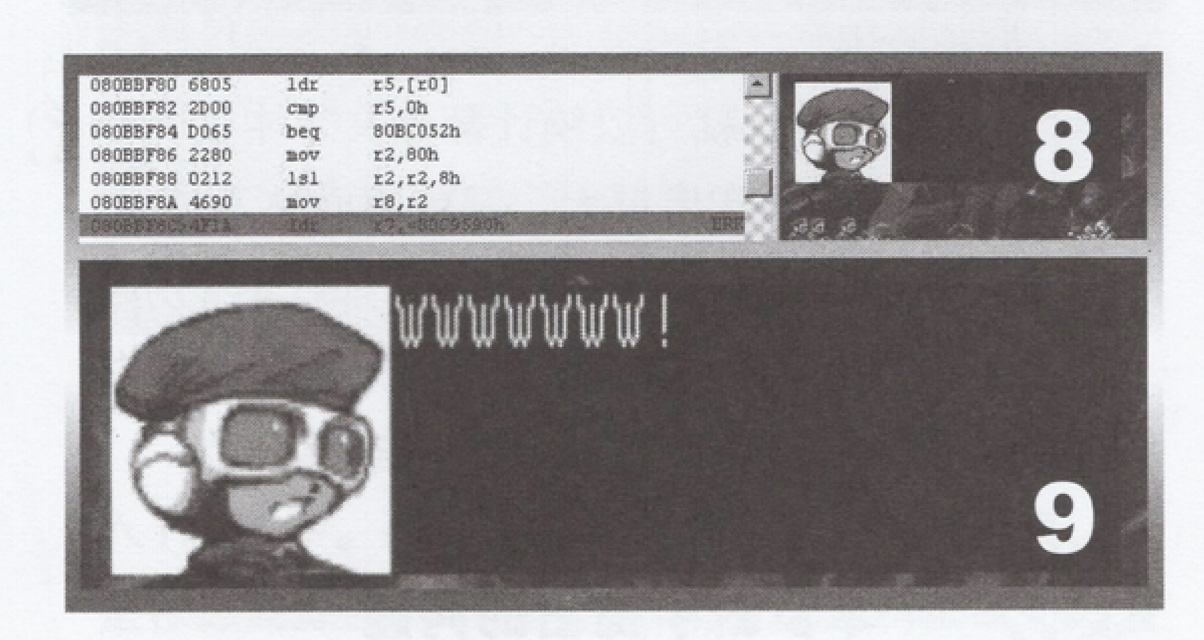


3 在这步中我们要用到 NO$GBA，它是个带有强大反汇编工具的 GBA 模拟器（同类还有很多，如 BatGBA）。通过它我们可以读懂程序，可能这对新手有点难，但在这步中我们只是简单的查找些数据，并不要你一个个去看懂汇编指令。好了继续：

打开 NO$GBA，在 File-Cartridge Memu 中选择 ROM（快捷键 F12），大家会看到右边的是运行游戏窗口。在它下面的是寄存器区，左边的是程序区，位于程序区下面的是编码区（就像 UE）。我们的主要工作在程序区内，现在我们就在这区通过字库引用地址找到文本地址，就是游戏中对话的地址，我们通过文本地址可以把对话的文本全部导出，以利于翻译。首先在程序区内单击右键，选择 GOTO，输入字库引用地址“080BBFF8”，这时程序会跳至“080BBFF8”，我们以“080BBFF8”为中点，上下查找“LDR RX=80C9590”（LDR 是单一数据传送指令，RX 表示 ARM 中的某个寄存器。“80C9590”就是字库地址，这句的意思就是

将字库数据装载到寄存器中）。

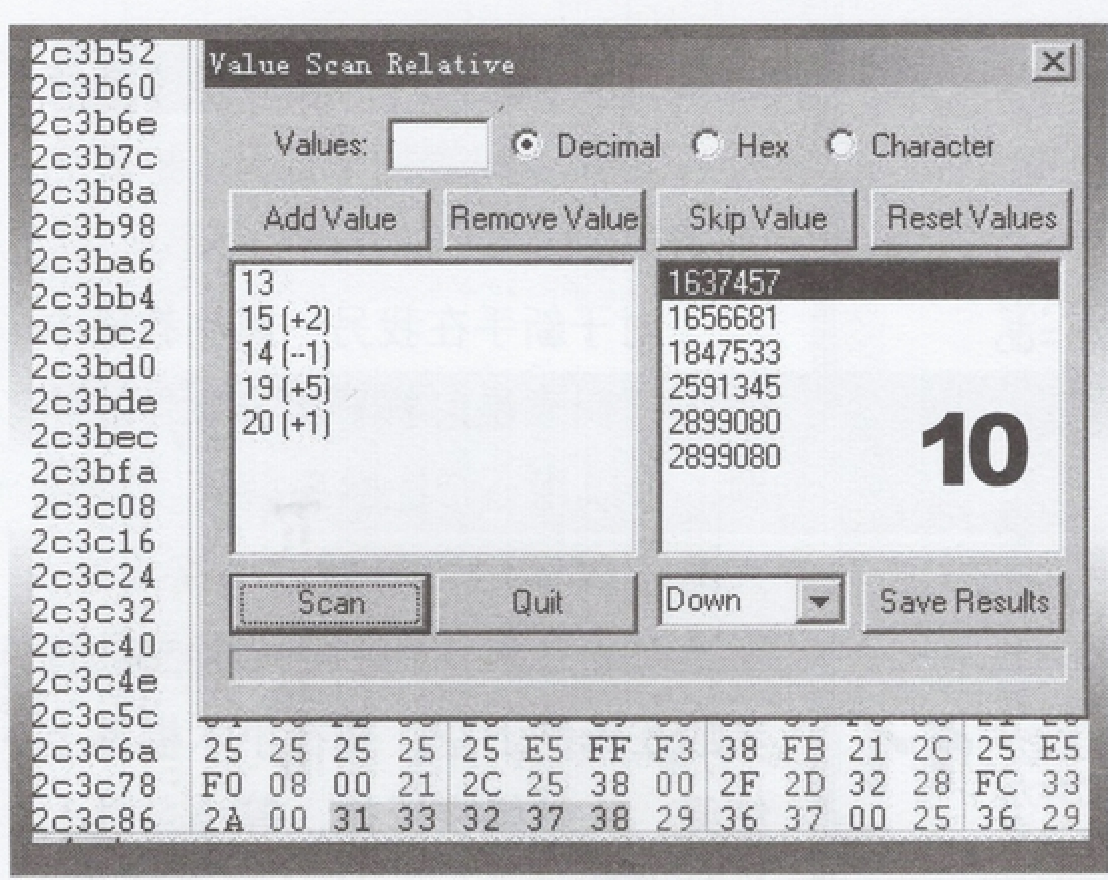
很快我们会在上面的“080BBF8C”找到，并且知道那某个寄存器就是 R7，为了证明无误，我们可以先在“080BBF8C”设置断点（快捷键 F2，明显症状为发红），再运行游戏（只需点击运行游戏窗口），当游戏在对话的文字出现之前停止，那就说明所有的一切都在你的掌握中。（图 08）



下面我们就要一步步跟踪，找到装载文本的地址，这需要耐心，不会像上面出现有关联的查找。这里只能靠自己的观察，由于大家对 ARM 指令不了解，只能是感性的去判断，当在进阶提高篇中对 ARM 指令熟悉之后，就可以读懂程序，很快的就可以找到。在这我就先给出地址以便大家学习。终于在“080BC42C”找到文本读入地址（ldrb r0,[r7] r7=082C3C68）。并且知道“W”用编码 21 表示“a”用 25 表示（在后面我们要按顺序把他们排列起来，并给它上名字叫码表）。为了证明数据的可靠性，我们在这再做一下实验：用 UE 打开 ROM，跳转到“2X3C68”，将“21 25 25 25 25 25 25”修改全为“21”。运行之后你会发现原本的“Waaaaaa”现变成了“WWWWWWW”（图 09）

至此我们就完成了第二步，找到了文本地址，通过它就可以随心所欲有的控制对话，想让他说什么都可以了（当然字库中得有你对话中的每个字模）。下面我再介绍另一种查找文本地址的方法：

以游戏中“Wha!?what kind of monsters are there?”为例。在字库中从“a=1”开始算出“monsters”每个字母的顺序，易得 m=13，0=15，n=14，s=19，t=20。再用 Translhextion 运行 ROM(和 UE 一样，也是十六进制编译器)。在菜单 Search 下选择 Value scan Relative，并在弹出窗口的 Values 中输入“13 15 14 19 20”，之后 Scan，最后 Loading，就会找到一些地址。在这些地址中只要用筛选法肯定能找到“Wha ?what kind of monsters are there?”的文本地址，地址为“2C3C88”。（图 10）运用这种方法时，搜索的目标值不要太少，因为它是利用查找差值法来搜索整个 ROM 中相连的差值（像上面的例子就是搜索 2(15-13)，-1(14-15)，5(19-14)，1(20-19)），如果目标值太少，那找到的地址就会很宠大，这就给确定正确的地址带来麻烦。



其实查找文本地址的方法还有很多，像在前面提到以 ASCI 码，Shift-JIS 码和 GBK 码（GBK 内码的编码范围是 0x8140-0xFE7E，0x8180-0Xfefe）存放的，都可以直接找到文本地址（Shift-JIS 和 GBK 都可以用南极星直接看到文本，并且也有很全的码表）。具体问题具体分析，但是我还是提倡用反汇编工具查找，因为这样可以更熟悉 ROM，并为后面自己写修改程序打下基础。

按惯例列出新手们在这步中碰到的难题．

Q: GBA 的 ARM 处理器有多少个寄存器呢?

A：一共有 16 个，分别为 r0，r1，r2，r3，r4，r5，r6，r7，r8，r9，r10，r11，r12，r13，r14，r15，r16。

Q: 找文本地址只是为了导出文本有利于翻译?

A：这只是其中一点，但更重要的是为导入翻译文本做准备。

Q．为什么要算字库中字模的顺序呢?

A：刚提到的那种方法是利用差值来查找文本地址，我们只有按字模的顺序才能算出它们之间的差值。

4、我们知道了文本地址，就可以推算字库中每个字模的码表，并按一定的顺序编集成册用来导

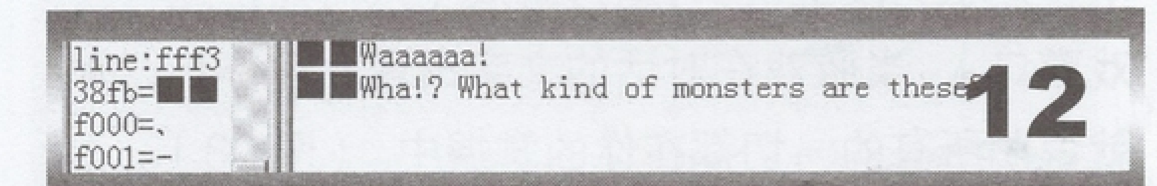
3B=w
3C=x
3D=y
3E=z
3F=-
40=あ
41=あ
42=い
43=い
44=う
45=う
46=え
47=え
48=お
49=お
4A=か
4B=が
4C=き

11

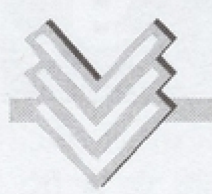
出 ROM 中的文本，这里是《洛克人-ZERO》码表的一部分，扩展名为 TBL。（图 11）

对于新手在我另一篇的教程中提出“码表是怎样导出文本”的问题，可以用一个比喻来解答：不知大家小时候用竹篓捉过小鸟没有，在地上洒些米，用一小木棍支起竹篓放在米的上空，并在小木棍系上细绳，人就躲在远处，等小鸟进入竹篓范围啄米时，迅速拉动绳子，将竹篓倒下盖住小鸟　导出文本也是这样，把小鸟比喻成文本，米比喻成码表，而那个竹篓就是导出文本的工具（简单说就是用码表诱惑出文本）。现在我们手头上有了“米”，也知道了“小鸟”会来吃米，这时缺的就是“竹篓”了　在这时就要用到 Script-E，一个很好的文本导出工具（另一个工具 Thincy 为 DOS 版本，支持双码表），支持自定义换行和结束符。下面我们就用这个“竹篓”来导出文本

首先输入码表文件（文件名最好不要是汉字，会出现乱码），再是 ROM 名，导出文本后要保存的文件名，以及文本开始地址，之后就是导出文本的长度。使用 Script-E 应该不成问题，大家只要按上面的步骤做就可以了。在这我说说文本开始地址，如其名，就是你导出文本的开始地址，像我要导出从“Waaaaaa!”开始的后面几句，那只要在 UE 中输入“Waaaaaa!”的码表“21 25 25 25 25 25 25 EB”就可以找到它的文本地址“2C3C66H”，这就是导出文本的开始地址，带上“H”表示为十六进制。而文本长度就是用文本结束地址减去文本开始地址，这里可以使用 Windows 自带的计算器运算。比如结束地址为“2C3C9CH”，则文本长度为 36H（2C3C9CH 减去 2C3C66H）。对于如何设置导出的文本自动换行或自动结束一句对话，这要具体分析，因为每个 ROM 的控制符不同（控制符是文本中特殊的编码，像换行　换页　头像确定等等），就要我们一个个去找出它们的作用　并捉住这些控制符，使导出的文本更直观，有利于翻译。像《洛克人-ZERO》中 FC=换行　F3XX=人物头像、FFF3=对话结束等等，我们只要在码表中加句“line：FC”（msg　FFF3）就可以实现让导出的文本自动换行或结束对话。但在《洛克人-ZERO》中如果加个换行功能，那只会使一句完整的对话分为上下两行，这反而更不直观（苦了翻译），所以应以人为本具体情况具体分析，下面看看其导出的文本，头像我用了“■■”表示，换行功能则用对话结束控制符“FFF3”代替，而换行 FC= 空格。（图 12）



文本导出后，就可以统计翻译文本中使用到的字体，当然如果字库够大，那就不必愁不够用，也不必进行统计；如果字库很紧张，那就要充分利用空间，精打细算避免重复，并且把已统计的字体替换掉原有的字库或在空白处建立自库。



本步新手提出的问题

Q：码表怎样编集成册？

A：就是用记事本记录你推出的码表，并保存扩展名为 Tbl 的文件，网络上有这样的工具。

Q：为什么我导出的文本有的地方都是些数字，像<FF><00>什么的？

A：这是因为在导出文本的长度内有你没有定义到的码表，解决办法就是做全码表，并对无意义的码表用空格表示。

Q：为什么导出的文本长度和用结束地址减去开始地址的长度不一样？

A：这可能是你在输入文本长度时没注意数制，像上面的 36H，不加“H”则表示是十进制，带个“H”则表示十六进制。

Q：我用的是 Thincy，你能介绍下使用方法吗？

A：这个导出工具支持使用双码表，我们可以在右边直接看到文本. 按 J 键跳转到文本开始地址，把光标移到文本开始导出的地方，按 D 回车，再移至文本结束处按 D，之后会提示你保存文件，至此文本已经导出。

Q：我想一口气导出文本，那文本开始地址怎么找呢？

A：整个文本的开始地址有一特征，就是在它前面会有很多重复出现的编码，我们可以先找到一



处文本的地址。再向上翻，当遇到上述的情况，那八成可以肯定整个文本的开始地址就在这些重复出现的编码的结束处。整个文本的结束地址就可以用这方法找到。

Q 怎样替换原有的字库?

A：就是在原来的字库中画上统计的字模。像上面的把"W"涂黑，就是被用一空格替代了"W"。也可以利用 TLP 的图片导出导入功能，把现在的字模导入字库中，且可以根据字模格式自己编个字模导入工具。

5、这步算是收官了，只需将翻译好的文本导入 ROM 中。在这之前我们得再做一张汉码表，就是依你自库中的字模排列顺序，按照制作日文码表一样再做 张码表。比如在日文码表中 W=21 X=22 Y=23 Z=24，而在自库中"你"已取代了"W"，"好"取代了"X"等等。我们只要把日文码表中的"W"改成你，"X"改成好再另存为就可以了。为方便查找导入对话的码表，其实这步我们在前面已经做过了，就是用十六进制编译器将 ROM 中的对话编码替换成中文对话的编码。像将"Waaaaaa!"汉化成"你好"，只要将"Waaaaaa!"的编码"21 25 25 25 25 25 25 EB"替换成"21 22"就可以了(你=21，好=22，后面不够的可以用空白字模编码替换)。但是像这样一边找中文对话中每个字的码表，一边找文本地址一个个修改编码，那工作量太大了。在这时就得充分利用我们人类的智慧，编写一个工具实现大面积的导入，在这我卖个官子，先给大家一个思路，在下一讲中我再详细的讲解这工具的代码。它的工作原理是：先读入 ROM 和汉码表，再在文本框中输入翻译文本，并按汉码表中对应关系生成翻译文本的编码，需要换行或要结束这句对话的可以插入控制符，之后再输入地址插入码表，这样就可以加快导入文本的速度了。



提问本步

Q 那个汉码表有什么要求吗?

A：有，你应当按照自库中字模的排列顺序制作。

Q: 如果导入的文本编码比以前的长怎么办?

A：尽量不要文本过长，不然会影响后面的数据，万不得已可以利用控制符。

Q: 我在网络上看到 Shift-JIS 编码的用 UE 和南极星就可以汉化?

A：是的，你可以在 UE 的文本区内用南极星的输入法输入文本就可以汉化。



结语

好了，新手入门篇到这已经结束。大家可以去找一些 ROM 来练练手，我这以《洛克人－ZERO》为例只能是抛砖引玉，对不同的 ROM 大家要量体裁衣。汉化并不要很强的技术，但要足够多的耐心。大家只要能看懂新手入门篇，并且善于思考和勇于实验，照样可以汉化出很好的作品。在下一讲中我会介绍 GBAARM 的汇编，以及怎么用 VB 编写一些对汉化有帮助的工具，到那时我们再见吧！

TIP 编者注：本文中所涉及到的汉化工具在光盘中均有收录。

火 速 线 报

Cxbx 与 Xeon 可能联手?

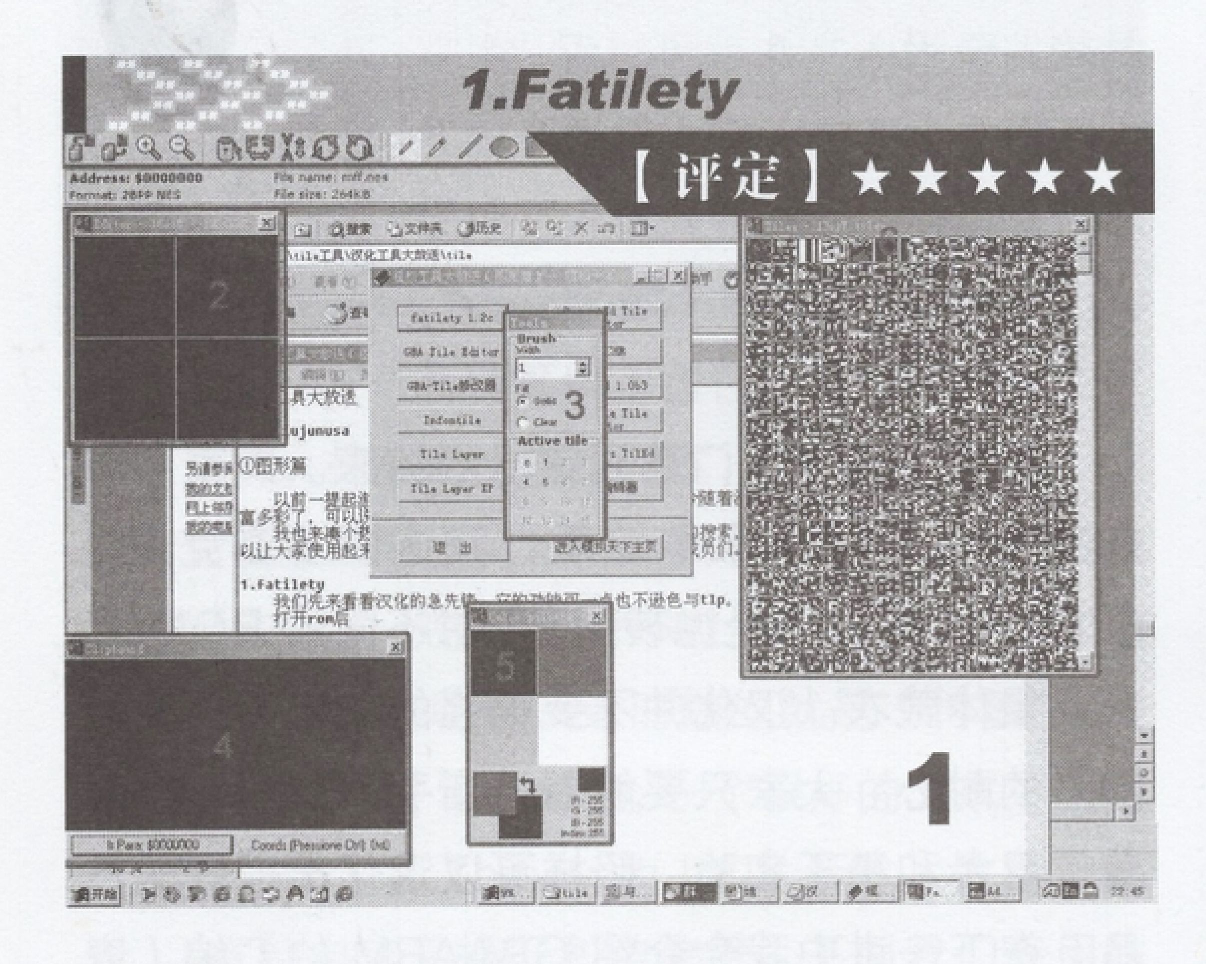
第一个 XBOX 模拟器 Cxbx 的作者 caustik 是如何看待最近出来的这个能够运行 HALO 的 Xeon 的。caustik 在他的站点上提到，Xeon 于 HALO 上取得的成绩是给人留下非常深刻的印象的。他现在非常希望 Xeon 的作者 _SF_ 能跟他和 kingofc (另一位致力于 Cxbx 开发的神秘人士)取得联系，以致将来可以共同工作使 XBOX 的在 PC 上实现可玩尽快实现。另外，caustik 也提到，最近他的硬盘出了些问题，导致了不少数据的丢失，数据恢复后，Cxbx 的工作即会再次展开，同时，在不久的将来大家也有望看到 HALO 运行于 Cxbx 之上。



汉化工具大搜索

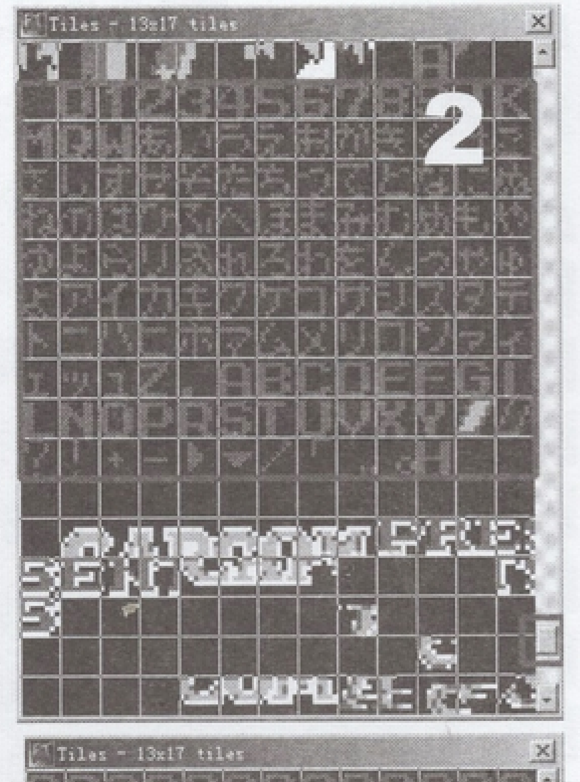
以前一提起游戏汉化，那真是一件令人向往的事情。如今随着汉化技术的不断成熟，汉化的工具也丰富多彩了，可以说连菜鸟都可以参与游戏汉化了。我也来凑个热闹，把目前的汉化工具作了次非常全面的搜索，并统一管理 分门别类，希望这样可以让大家使用起来更加方便。首先，我们来看看图形家族里的成员们

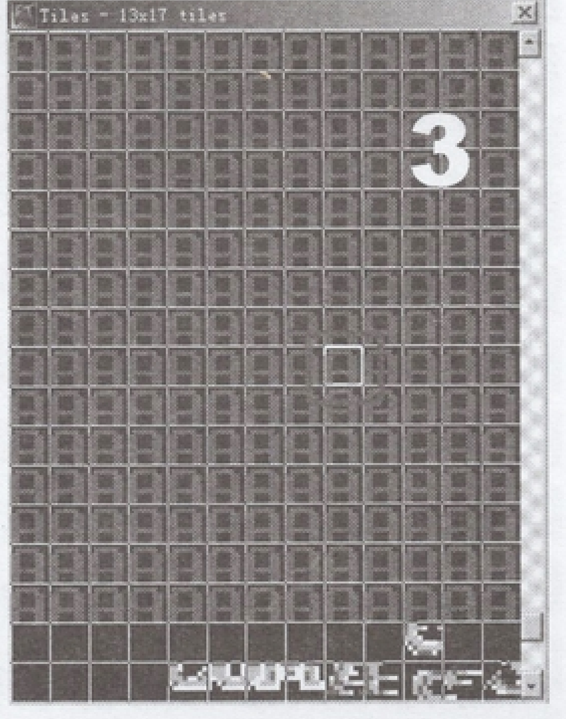
评定标准：满分为5星，★为1星，☆为半星。

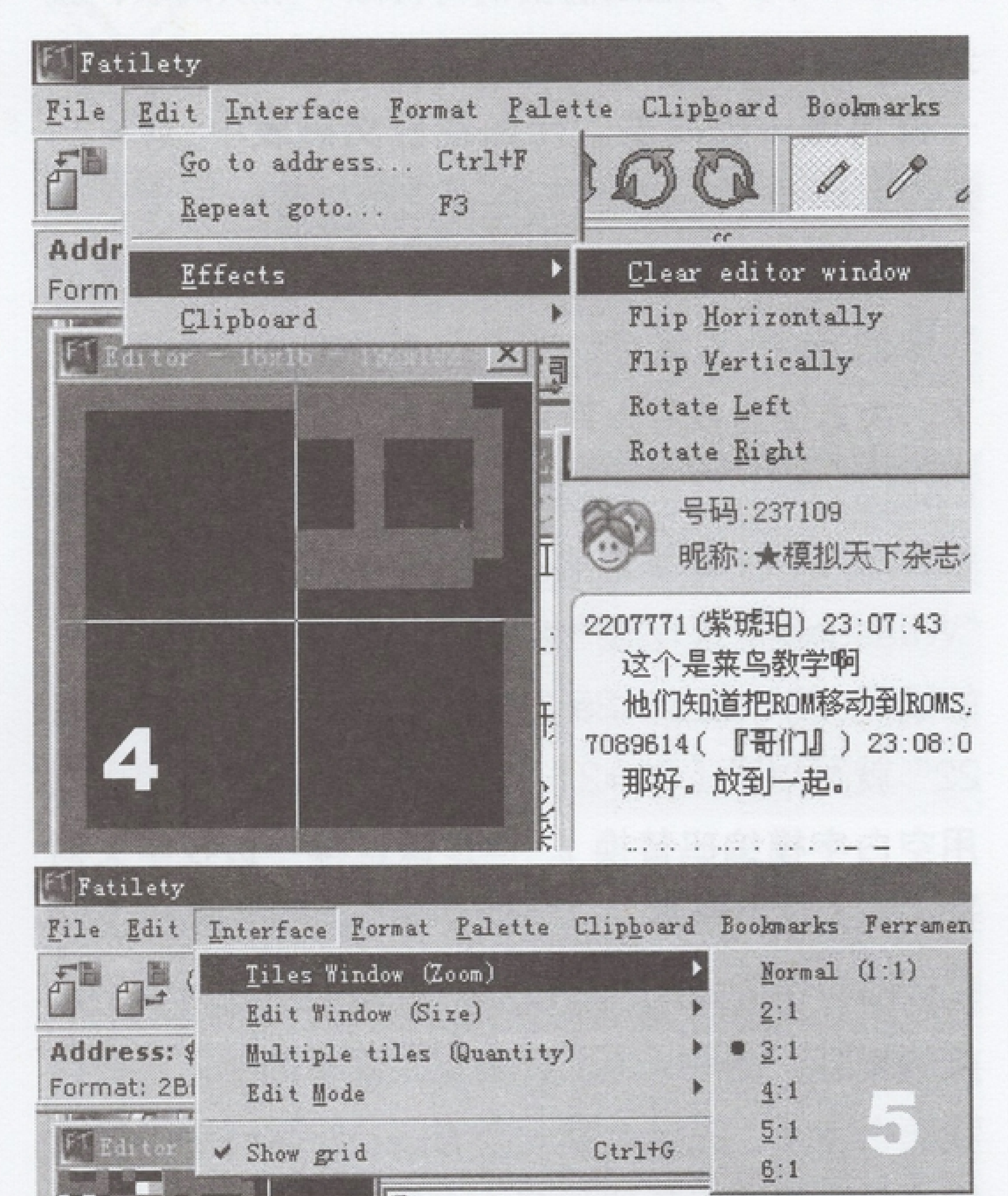


我们先来看看汉化的急先锋 Fa Tile ty，尽管它并不出名，但就其图像查看、文件编辑、ROM 修改等功能来说可 点也不逊色与同类软件 TLP。

首先，打开 ROM 文件，进入软件（图 1），1 为菜单栏，2 为 Tile 的编辑框，3 为选项设置，4 为汇编栏，5 为 Ti e 的浏览框。通常我们都要用到 Tile 的浏览框，通过右边的垂直拉框来浏览 ROM 文件，比如游戏字库等等（图 1）。快速复制 Tile 是它强于 TLP 的特别之处。比如像图 2 中你想迅速复制字母 A 的 Tile ，先点住A，然后点击鼠标右键即可来回复制（图 2）——好快呀。那么如何快速编辑 T e 呢？更简单了，先点任意一个 Ti e ，在 Tile 的编辑框中即可看见，然后在菜单栏中选择 "edit（编辑）" ->"effects（特效）"（图3），里面分别有 "C ear editor Window（清除编辑框）"、"Flip Horizontally（水平翻转）"、"Flip Vertically（垂直翻转）" "Rotate Left（左翻转）" "Rotate Right（右翻转）" 五种特效，只要点击鼠标左键即可修改 Tile 了。







在菜单栏中选择 " nterface（信息面板）"（图 4），通过 " Tile s Windows(zoom)(Tile 窗口缩放）" "Edit Windows(编辑窗口)" "Multiple Tiles(size)(大小缩放）" "Edit Mode（编辑模式）" 四种方式来调整编辑截面，非常灵活，这 点也大大强于 TLP（个人观点）。

最后是菜单栏中 "Format（格式）"（图5），通过里面的 1BPP、2BPP· ·等等来切换 ROM 的文件格式，这里要注意文件的格式，活活，它可是支持 GBA 格式少有的几款软件之一呀！

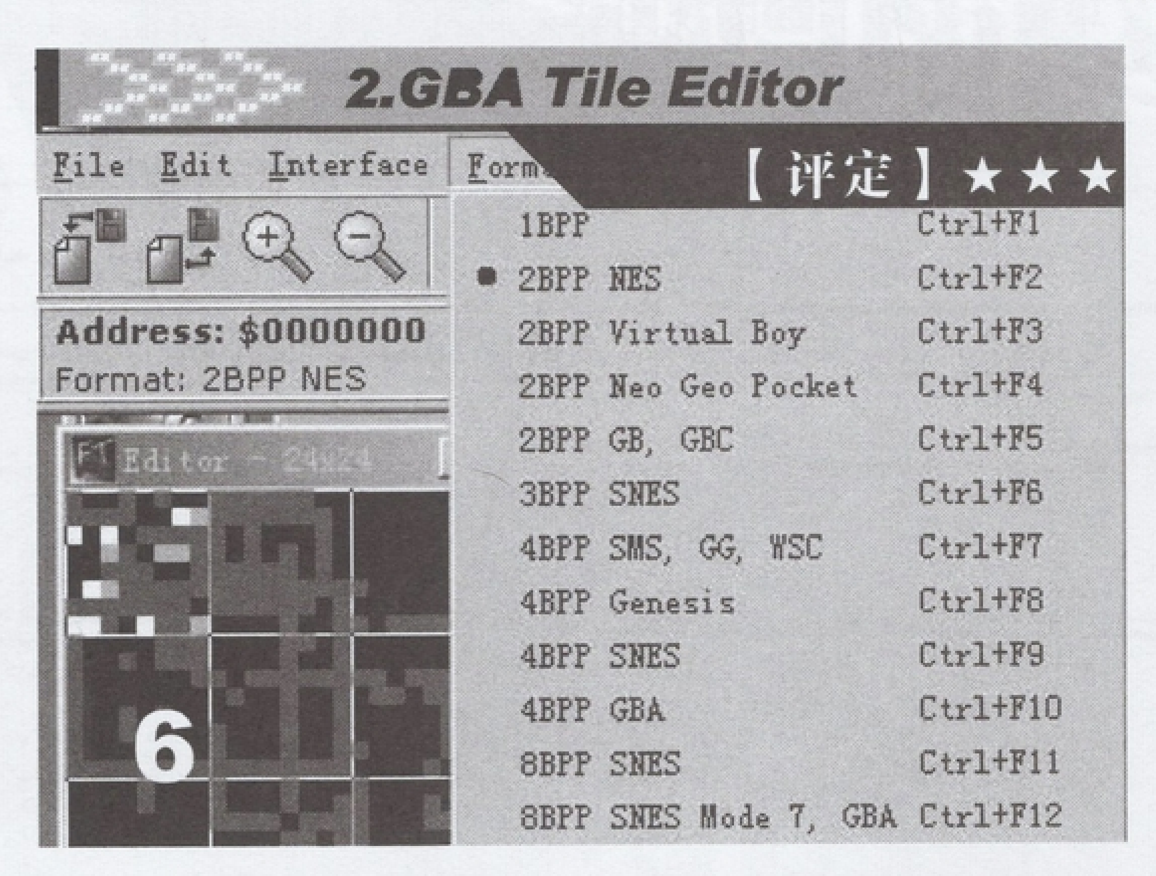
好了，其实主要用到的就是这几项，通过介绍



后，大家是否对 Fatilety 有所了解？它的强大之处还不止这些，以后我们会慢慢介绍。

2.GBA Tile Editor

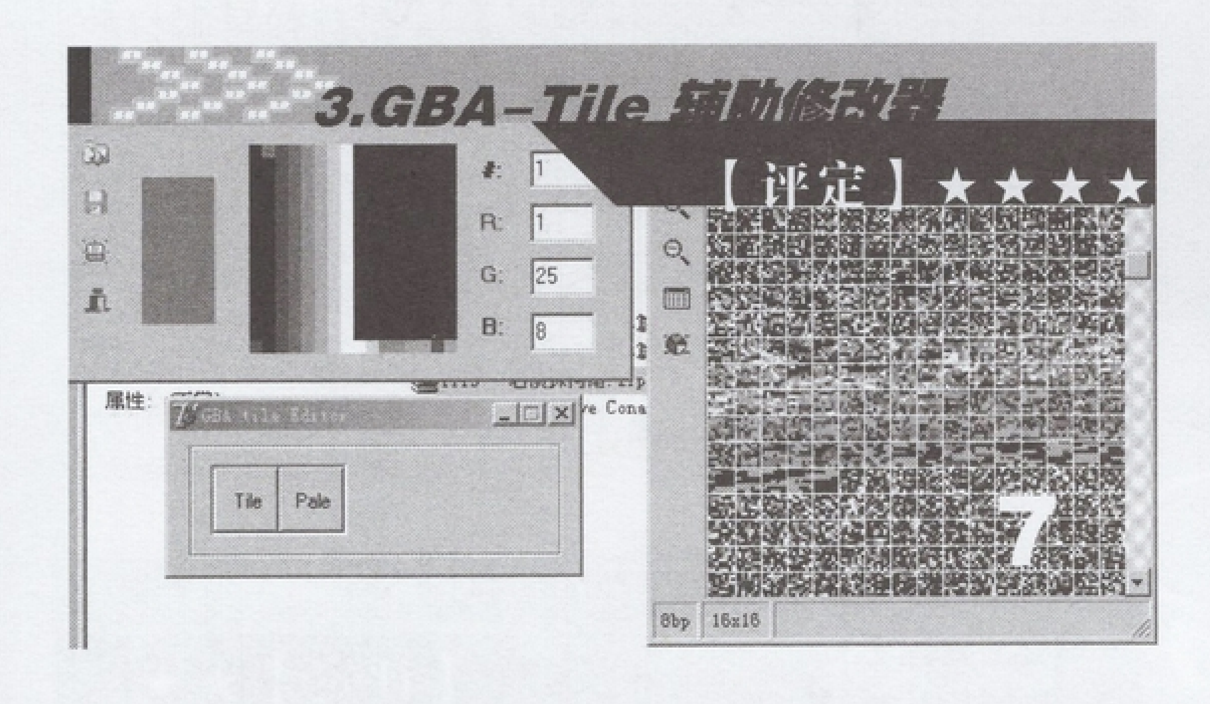
【评定】★★★



香港 MM 的作品，光看名字就知道是 GBA 的专用图形编辑器，这个软件很简单，只有“tile（图形）”、“pate（调色板）”两个选单（图6），可以分别载入调色板文件和 ROM 文件进行编辑。

3.GBA-Tile 辅助修改器

【评定】★★★★



我们模拟天下阿 的力作，专门用来辅助汉化 GBA 中图片的（图7）。

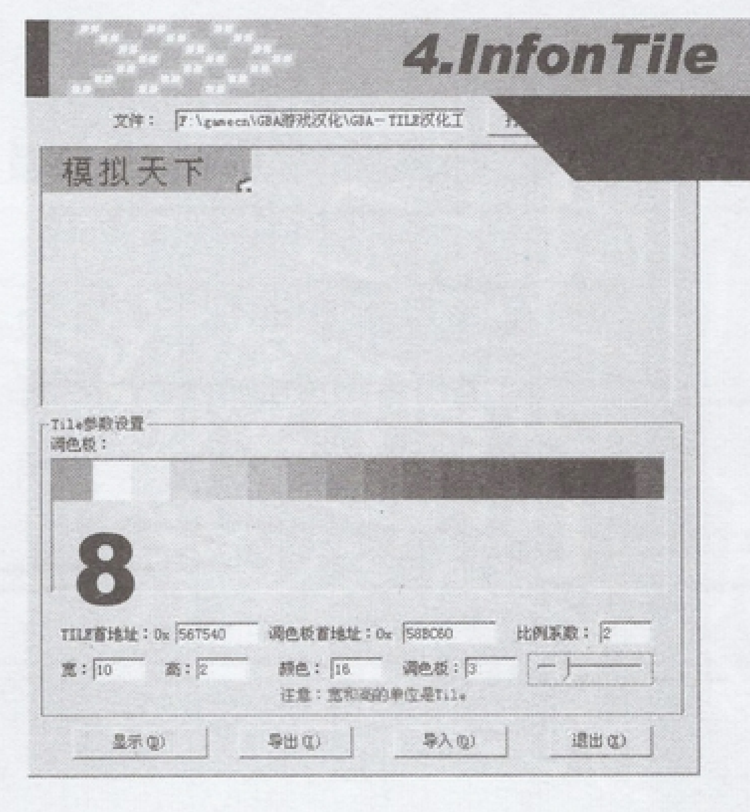
这个软件操作也很简单，你只要知道图片的首地址和调用的调色板的首地址即可。对于调用的调色板首地址 般都是在内存的，如：5000000（背景调色板），5000200（前景调色板） ·

用阿 的方法：

在 VBA 中打开所要查找的内存区域后，记下部分关键数据，然后到 ROM 中查找刚才的数据；对于调色板来说，也非常容易就可以找到地址。找到调色板的地址后，接下来就可以找图片的首地址了。同样用 VBA 或者是 NO$GBA，查看所要查找的图片的 Tile 首地址。然后再用 VBA 查看那部分内存数据，再用相同的方法在 ROM 中找出那部分图片的首地址。是不是很简单，呵呵，快试下你手中的 GBA 游戏吧。

4.InfonTile

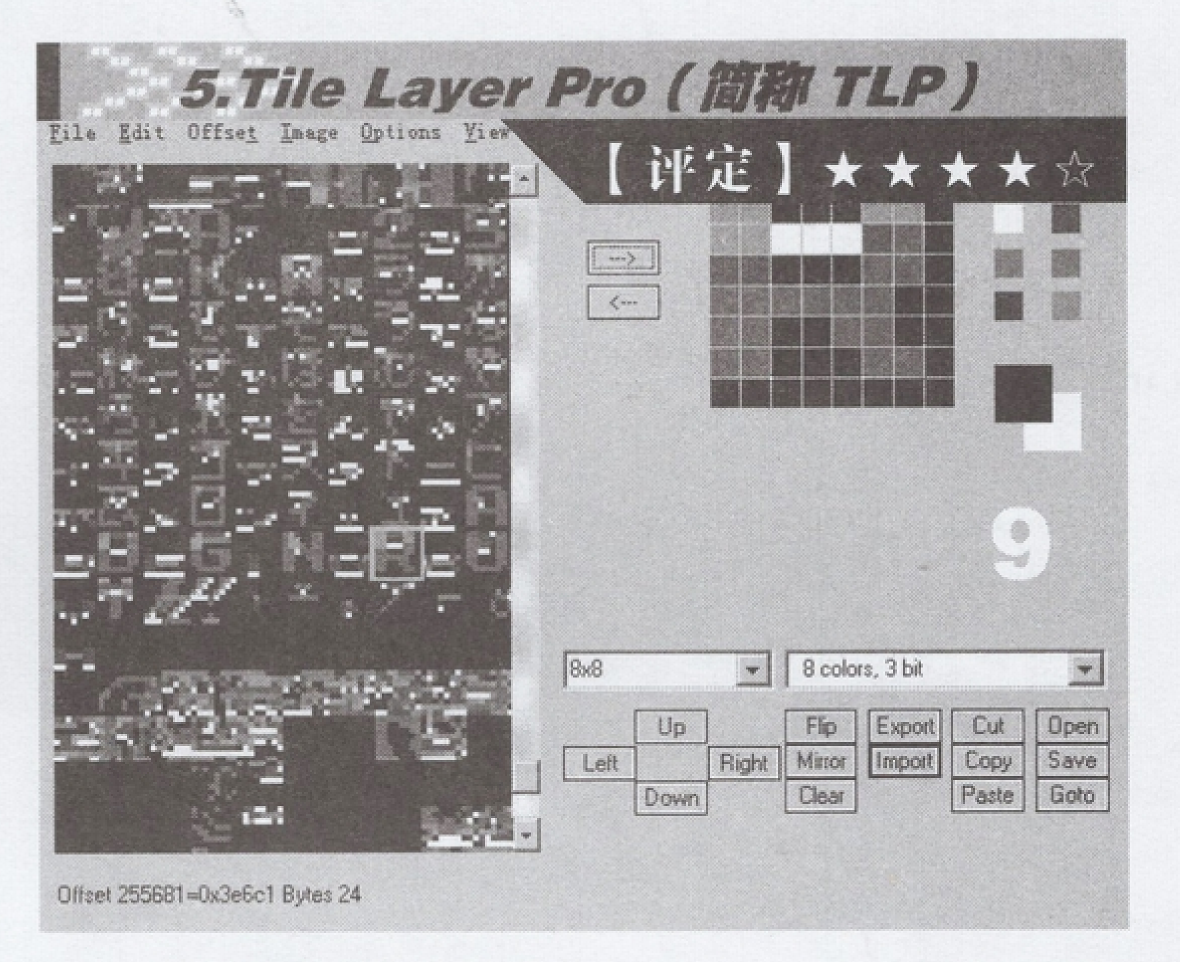
【评定】★☆



虽然它支持的 ROM 格式通吃，但是软件截面以及操作、性能方面都不近人意，所以这里不推荐使用。（图8）不过，有些 b n、048 之类的格式其他软件查看不了的，InfonTile 到是可以解决一下。

5.Tile Layer Pro（简称 TLP）

【评定】★★★★☆



堪称鼻祖级的软件，在汉化一族中属必备产品。这次提供的是 TGB 工作室汉化的 1 1 中文修正版，而且使用超级简单，相比之下 Fatilety 就要复杂的多了。TLP 的强大之处在于很好的动态查看 Tile 的信息，通过左右拖动编辑栏即可看到游戏图片（图9）。大家称之为傻瓜级产品，可见其贴切之处，这里也不做过多介绍了。

6.Tile Layer Pro XP

【评定】★★★★

Tile Layer Pro 针对 WindowsXP 的版本，经测试可以在 WindowsXP 的各种版本下良好运行，可谓上一版的修正版。

7.Directed Tile Editor

【评定】★★☆

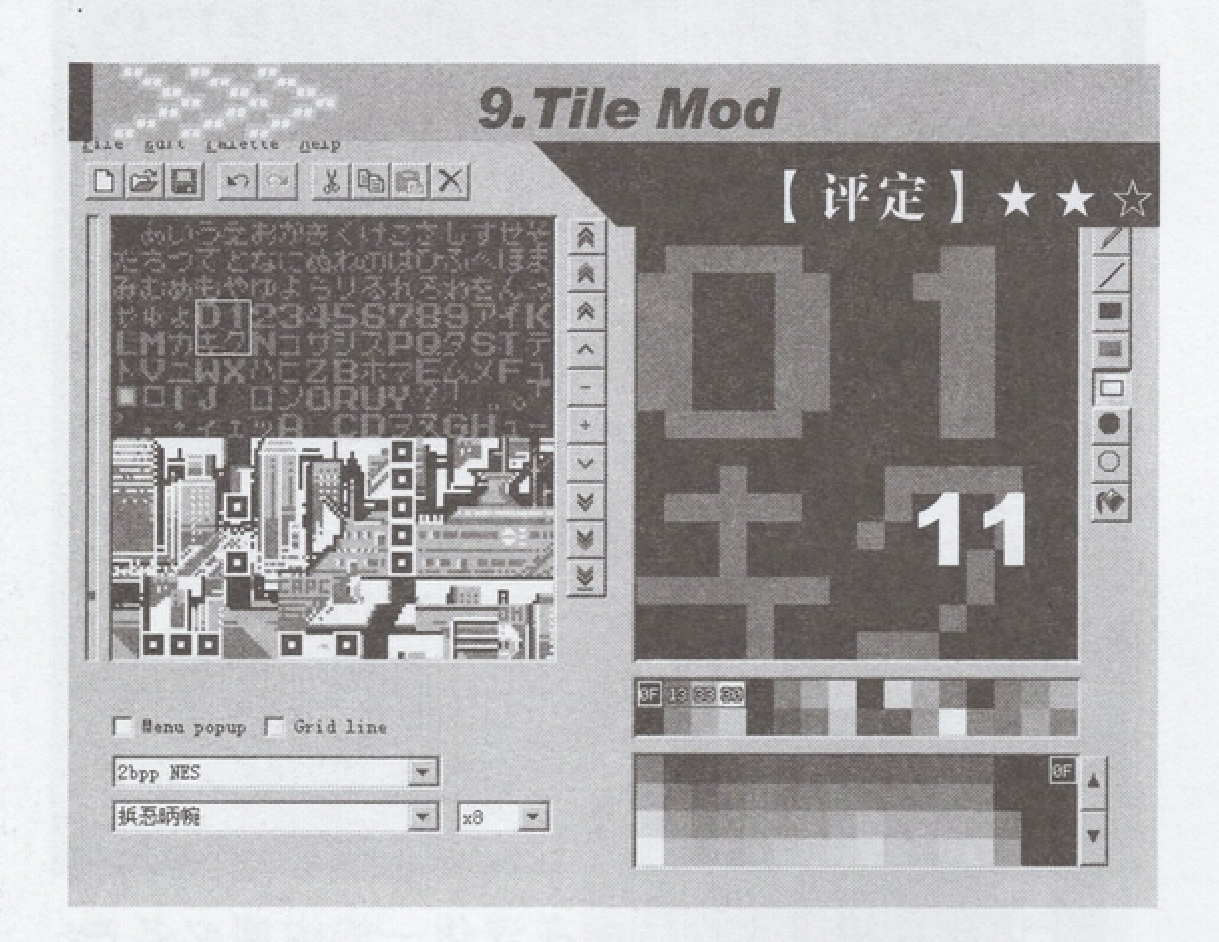
恐怕现在已经很少有人在DOS下混了，Directed Tile Editor 的功能虽然十分强大，毕竟 DOS 下的操作给人带来了诸多不便，因此这里不推荐使用。

8.YY CHR

【评定】★★★☆

软件操作界面简单，左面为 Tile 的视图栏，右面为 Tile 的编辑栏。同样可以调入调色板文件，另外菜单栏中的“edit（编辑）”特效与 Fatilety 一样实用，软件左下角的“Grid line（网格）”可以随时加入（图 10）。美中不足的是编辑框中无法自由的拖动以及软件最大化。

9.Tile Mod



【评定】★★☆

软件功能不错，与 Directed Tile Editor 并称 DOS 双雄，同理，尽管功能强大，但 DOS 化的操作实在不受欢迎。难能可贵的是竟然还支持 GBA 的格式（图 11）。

10.Ultimate Tile Editor

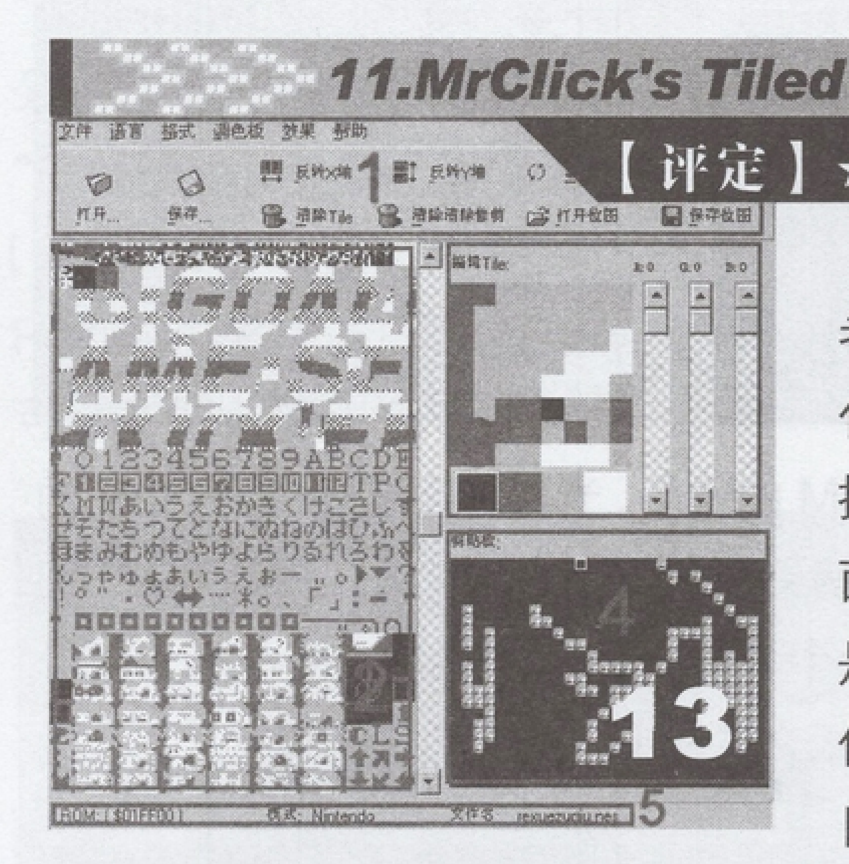


【评定】★★★☆

软件操作界面极为简单，而且相当友好，可以动态调入调色板并可校准颜色。这次笔者对其进行了全面的汉化，只要选择语言里的“English”即可成为中文版，希望不喜欢英化的朋友。

打开 ROM 文件，进入软件（图 12），1 为菜单栏，2 为 Tile 的视图框，3 为 Tile 的编辑框，4 为剪切板，5 为状态栏。通过视图框可以快速清楚的查看游戏 ROM 的 Tile ，然后在右边的编辑框中编辑。由于是中文版，且功能方面与 Fatilety 差不多，可以参看一下，因此这里就不做详解了。

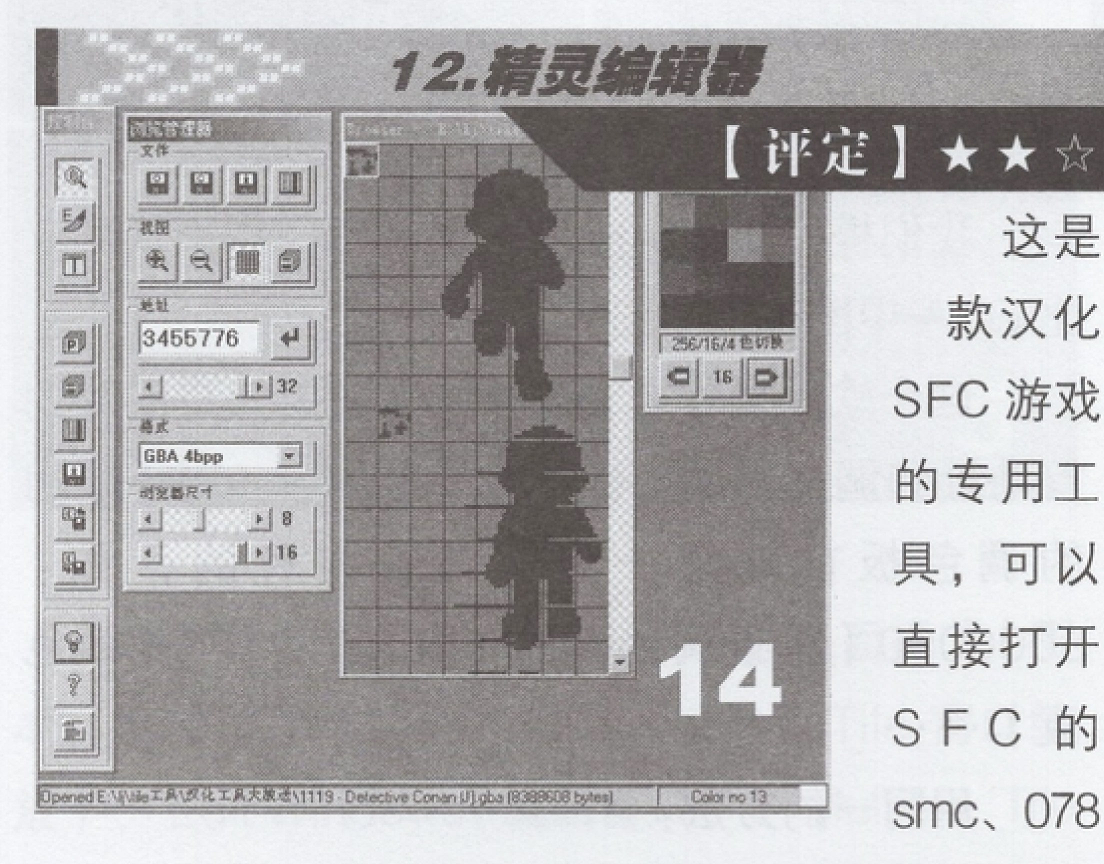
11.MrClick's Tiled



【评定】★★★★★

目前笔者认为最好汉化工具之一，操作性强、界面简单，尤其是对 GBA 文件的支持大概目前是最好的了，只要从浏览管理器里切换 GBA 4BPP 和 GBA 8BPP 即可清楚的看到游戏的图象（图 13）；另外，软件本身带有编辑器地址工具、颜色配置工具以及书签工具等等，实用简单，加上已经完美中文化，所以即使是菜鸟级人物也可轻易上手。

12.精灵编辑器



【评定】★★☆

这是款汉化 SFC 游戏的专用工具，可以直接打开 SFC 的 smc、078 文件（图 14），不过功能比较单 ，也没有图形 Tile 的特效，因此在功能上要逊色 Fatilety、TLP 不少。

ok，大家感觉如何？对于菜鸟来说一次积齐这么多软件不容易，对于一些软件的研究各位有兴趣或疑问可以来信交流：liujunusa@emucn.net。这次图形篇的工具就介绍到这里，ByeBye～

TIP 编者注：本文中所涉及到的汉化工具在光盘中均有收录。



名侦探柯南——被狙击的侦探 完全解析攻略

■模拟天下　CLARK.H

本期杂志配套光盘中已收录本游戏以及对应模拟器

提起柯南这个万年留级生，虽然漫画早已经看过 N 次，什么乱七八糟的版本都有，动画也从电视台到 D 碟都看过了，但是柯南的游戏到现在还只知道 GB 上的几作，而且因为是日文解谜，实在难以应付。然而这次的柯南 GBA 据说是眼镜厂征询了日本柯南迷的意见，结果大大加强了动作要素（对我等 KOF 练过来的玩家自是不成问题），可以说已经变成了 ACT + AVG 游戏（如图 1），各个原先的解谜达人都叫苦不堪。完美通关需要 100 张卡片收集以及 100 问全答对（都是日文啊），普通不懂日文的玩家基本上是不可能一个人通关的了。

基本系统：

方向键：	上下左右移动
A 键：	跳跃 / 确认
B 键：	跑步 / 取消
L 键：	卧倒
R 键：	启动道具 / 跑动中为滑步
START：	暂停游戏，然后使用方向键可以观察整个地图
SELECT：	游戏菜单，第一个是物品，第二个是重玩当前关卡，第三个是退回标题菜单。

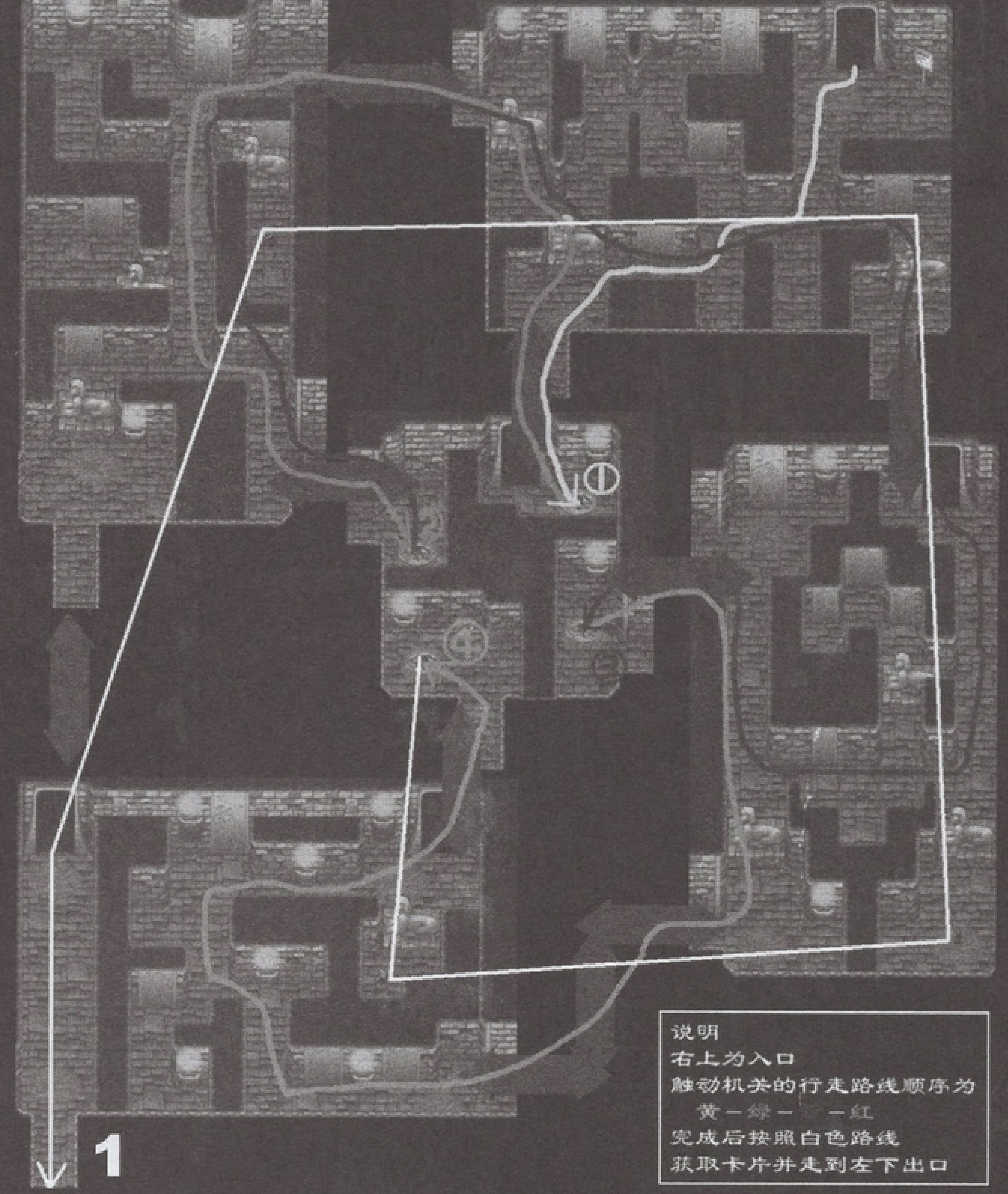
如果是读取进度，出现的菜单依次是“选择章节”、“迷你游戏”、“卡片问答”以及“相片收集”。（如右图 2、3）

攻略说明：

这次的游戏动作过关占了很大部分，即使是推箱子等解谜游戏，也必须柯南亲自用身体驱动机关，指力不够的 MM 们要注意休息啊，不然小心手指抽筋。游戏基本流程就是“剧情——动作 / 解谜——剧情”，丰富的小游戏以及富有挑战性的 100 张卡片问答，无论是日文专家还是动作好手都可以玩的尽兴。本期为大家送上正常 5 话通关简明攻略　以及 100 问的完全解答　各位因为系统或者语言而难以上手的柯南迷们，开动吧。

第一章·安全系统暴走事件

游戏刚刚开始就是紧张的背景音乐，接着影之男和影之女在谈论斯芬克斯复活的事情（斯芬克斯是埃及的狮身人面兽，也是 20 年前的盗贼团的代号）。然后画面切换到米花防灾中心，主角柯南终于出现，在和博士说话时，有职员前来报告说中央制御装置出现故障。由于白痴博士闪了腰，只好由我们的小柯南前去拯救大厦….



房间一：

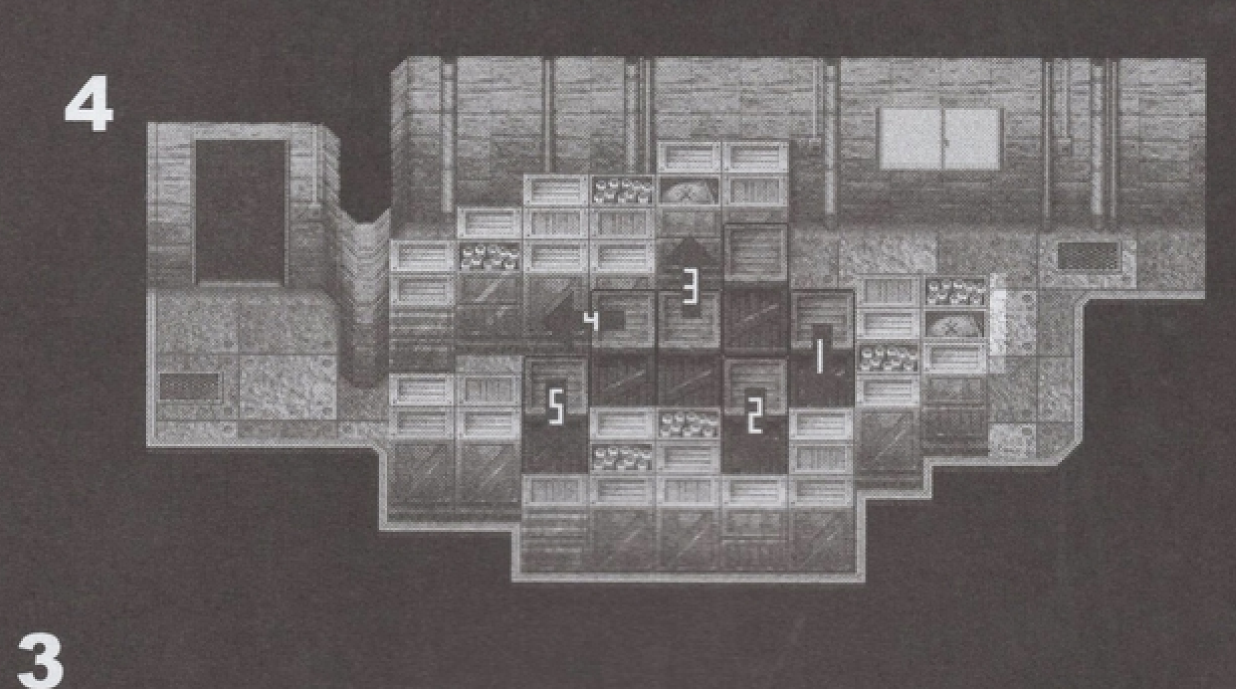
上手关，柯南需要从一开始就跳上箱子，然后沿着可以跳跃过去的通路直到另一边 中间一旦掉下来，就要重头开始了（不过中间有的高度为一个箱子的地方是可以直接跳上去的）。另外地上的机器人不能碰到 否则左上的的血格会减少一个（初始三个，最多五个），不过对于笔者这种动作高手，想碰到也很难啊。（被一帮 MM 围杀）。

这个房间中段向下的一堆箱子上有个加血道具，以后也会出现一些隐藏的道具 可就没这么容易走到了哦。（如图 1）

房间二.

搬运工？仓库番？总之就是把箱子全部推开露出通道啦，这么简单你不会玩不过去吧。不过推箱子的时候手感不是太好，玩家还是多练习 下吧 后面有用哦。（如图 2）





3

说明 如图取物品

房间三·

依然是跳箱子，注意在房顶有一个加血道具和一张卡片 需要从箱子上找到隐藏的道路，不过很好找的。（图 3）

房间四：

继续推箱子，没什么好说的。（图 4）

列成图示就可以过关，时间 3 分钟。(图6) 语言描述很难形容拼法，还好开局数字排列是固定的，并不太难，S/L 大法多试几次吧。如果还是不行，可以到文章最后提到的网址去看动态图片。游戏通过后，机关解除，回到刚刚 BOSS 房间，从左下进入下个房间。

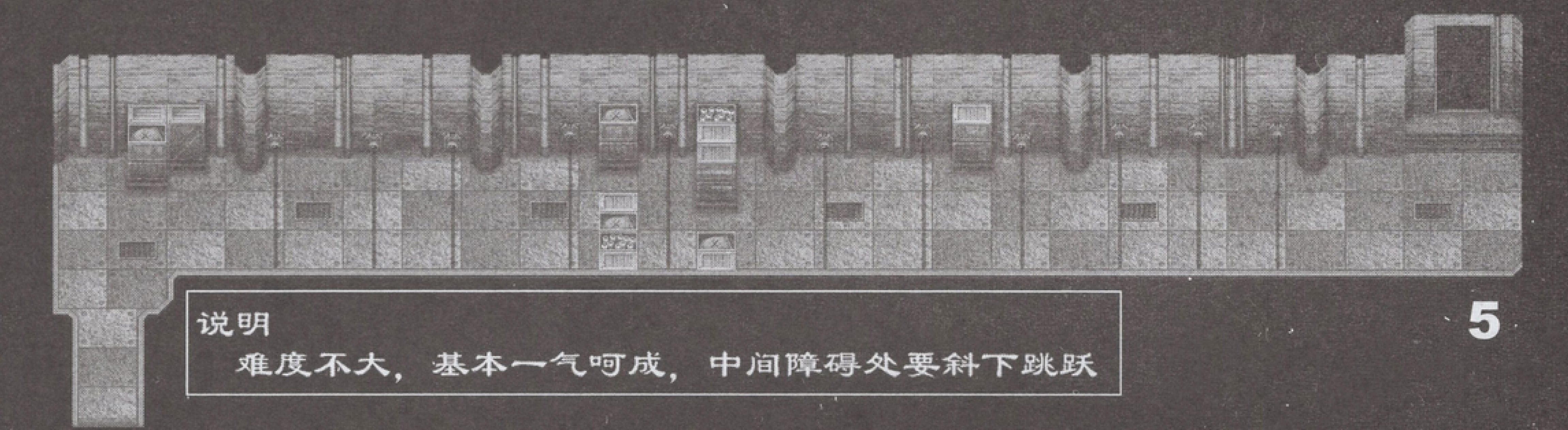
房间八：

抓住机器人，拿到背上的包裹，很考验玩家的操纵水平。这个笔者是完全凭运气，每次通过时间都不一样，完成后进入过版剧情。(图7) 打开包，发现有一张过时了的报纸，是强盗集团作案用的。还有两张主题公园的招待券以及一张卡片，上面写着数字：

27 10 66 12 16
46 19 2 60 1 3

房间五·

又有新花样了，柯南要跳过红色的激光，到达另外一边。这个虽然过起来比较容易，但是如果是走到激光前面再跳可没有成就感哦，能够成功一口气跑跳过所有的激光才能够应付后面那些更 BT 的关卡。(图5)



说明
难度不大，基本一气呵成，中间障碍处要斜下跳跃

5

房间六·

看看，刚刚说完激光就加强了吧，而且还会来回移动。绿色激光的必须降低身高通过，记住“低手爬，高手滑”这句话，为了成为高手而多练习几次吧。

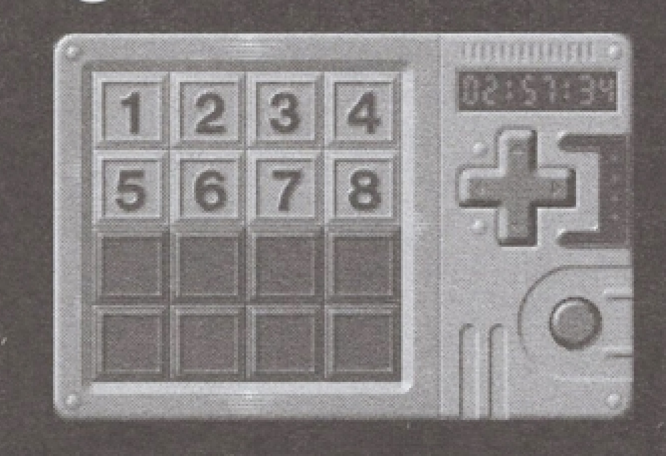
BOSS 战·

一个机器人，看起来似乎有点厉害，但是对于我们这些洛克人起家的 BT 玩家来说，对付它还不是小菜一碟。从地下随便捡起一个罐头，跑两步，用 R 键找准位置强力鞋一脚踢过去，乖乖定住不动了吧，乘机立刻冲上去，对背部又是一罐头…… 哈哈，冒烟了。如此重复三次即可轻松搞定。

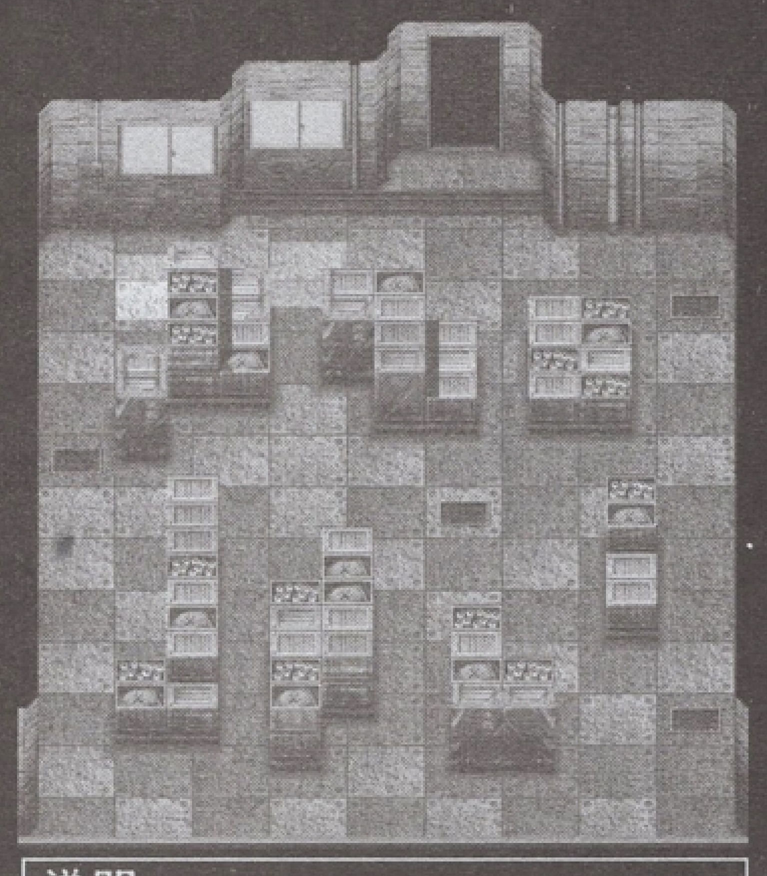
房间七：

迷你游戏 (4X4 的拼图)。进入上方的门，就是中央制御室了 墙上的机器是一个迷你游戏，把数字排

6



7



说明：
运用箱子，多试几次就成功

注：因版面关系，以下的关卡都不附完全图片，仅对一些难以描述的谜题加图，想要看全部图文攻略的，请去文章最后的专题页面地址查看。而且笔者从第三章开始使用了别人的完全通关存档，由于通关后卡片等道具在过关时不再出现，因此第三章开始的攻略里也没有提到每关的卡片，玩家需要自己发掘，一些看似无用的机关，实际上可能就隐藏着宝物。



第二章·侦探主题公园

侦探主题乐园正在举行活动，主持人煽动了一下气氛，就请出了名侦探——毛利“小”五郎。“私が！天下の名侦探……毛利小五郎です！！（我！就是天下闻名的侦探——毛利小五郎）”瞌睡小五郎正式登场……对于这种傻瓜，还是赶紧逃开的好。自由行动开始，从右上的房间进入这关的解谜。

房间一：

踩在按钮上，红蓝石像就会交替升降，第一个按钮按过以后应该从下面的一个按钮通过，很简单。

房间二：

推石像入魔法阵，换汤不换药的推箱子……注意路很狭窄，一步走错就要重来了，不过多试几次也该过了。到位后得到一张卡片，用它开门进入下个房间。

房间三：

依然是踩按钮，第二个按钮按过后依然从下面的一条路通过。

房间四：

这次的石像有 3 种颜色，要分别推到对应颜色的魔法阵上，有一定难度，不过在把下面一个蓝色的石像推到快顶头后，可以先到下面把黄色的单独推好，然后只要注意中间四个就可以了，记住先推好左边两个，再去右边推。成功后卡片出现，Go Next！

房间五：

迷你游戏（真实的石像）。大家来找茬……在 20 个石象里面找出只有 1 个的石像来，连续要找 3 次，如果是模拟器的玩家，暂停以后慢慢看吧^_^。（图片 2.1）

房间六：

终于遇到麻烦的迷宫了，GBA 柯南可真是集 ACT\RPG\PUZ 的大成啊。做了一张大图，但是放到杂志上可能不太清楚了。大概步骤是左下入口进入按黄色按钮，退出左上进地图二；右下进入按绿色按钮，回地图一右下进入地图三；左上进入按蓝色按钮，然后右下入口进入地图四；右上入口按橙色按钮，路就全通了，按照四三一二的顺序再走回去，记得分别取得路上三张卡片，最后从地图二的左下到达出口。

房间七：

又是文曲星经典游戏……开窗子？！不过这个难度可小多了，依次四个角上都走一圈（只是四个角，不要碰到其他魔法阵） 再中间一站，OK，取卡走人。

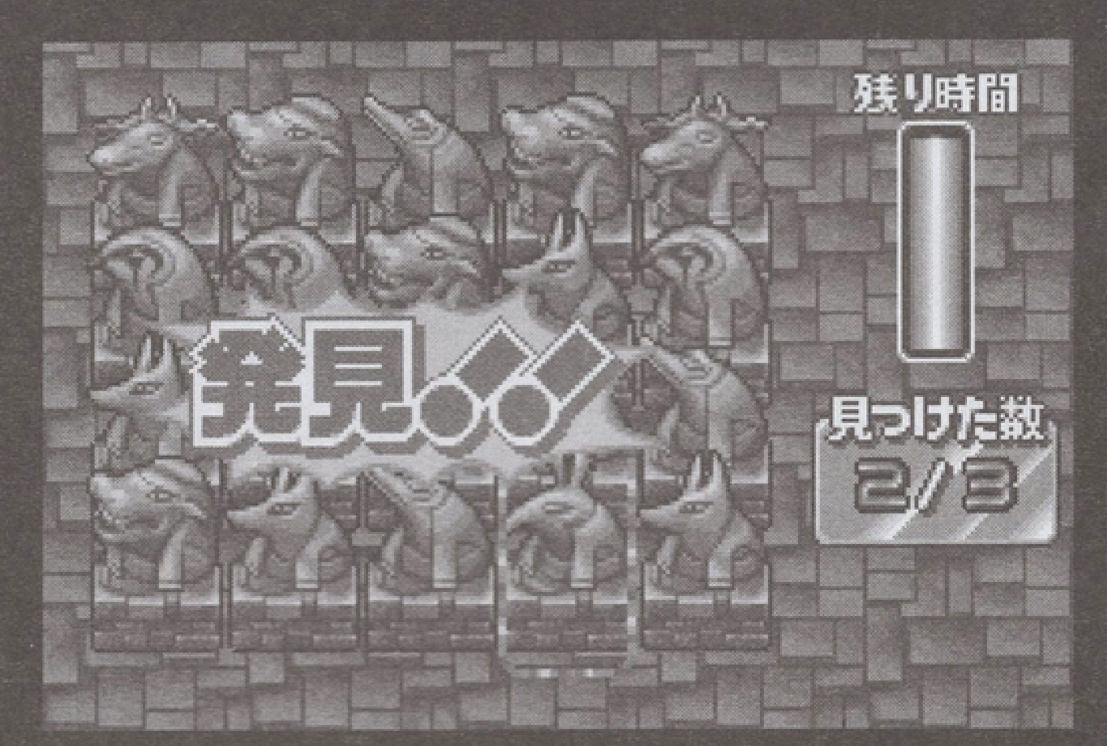
居然服部平次和女友喧哗登场了……柯南的竞争对手出现了啊。说了几句后工作人员就先带走了两位女生，柯南和服部则在查看机关上的字 “必须解开卡片上的谜题才能开门。”忽然画面一阵震动，传来和叶和小兰的声音，服部马上朝右边的门跑去，可柯南却被拉在了后面，只好从下方通道进院子另找出路。

房间八：

跳箱子的加强版，画面上还有会移动的踏板。然而更重要的是，所有静止的踏板都是会踩碎的，所以在没有看清楚前面路之前 你必须要不停的在踏板上做跳跃运动，否则一旦踩碎，只有重来了，还好笔者 2 次就勉强过了。

房间九：

继续跳吧，可怜的柯南。



2.1

像过来的时候出脚，可以一击必杀，10 秒钟一个还是很容易的吧。

结束解谜，看到毛利小五郎，兰及和叶也出现了，没想到谜之男突然出现，并且用枪指着两个女生来威胁小五郎回答问题。天啊，还是柯南出马帮一把吧……成功用麻醉枪打中小五郎脖子后（注意是当停止移动时瞄准镜仍然变红的时候再射），传说中的瞌睡小五郎出现了。

房间十：

又是新花样，按下台子上的按钮后会启动计时，必须在规定时间内吃掉所有金币，而石阶又是移动的，被撞到还会少血，看起来难度不小。但是实际上有个窍门，就是对着石阶移动方向跳，可以直接跳到石阶上（千万不要顺着移动方向跳），这样过关就不会太难了，记得随时按 START 来查看还有多少金币。

房间十一：

激光＋时间限定，不过只要走稳点就没问题，1 分 30 秒绰绰有余。不过高手还是要追求一气呵成啊。

房间十二：

虽然只有 30 秒，但是因为是平地，直接用跑的肯定够了，只要保持在跑道中心，不要漏接金币，稳过啦。

房间十三：

继续吃金币……难道是柯南要改名江户川玛丽？就算是 GBA 的游戏，也不能这么照顾老任的点子吧。这下可有些难度了，那么大空档怎么跳啊？看看提示牌，原来可以用滑板啊，R 键可以来回切换状态　也可以作为变相的刹车。开动吧（其实上一个房间好像就可以用滑板了，可是在下没注意，不过如果你够 BT 的话，这一关不用滑板也是可以过的，多存盘吧）

房间十四：

魔法阵开窗子又出现……这次开始就亮了几块，不过笔者还没试出最简路径，都是稀里糊涂的就变成第一次的样子了。

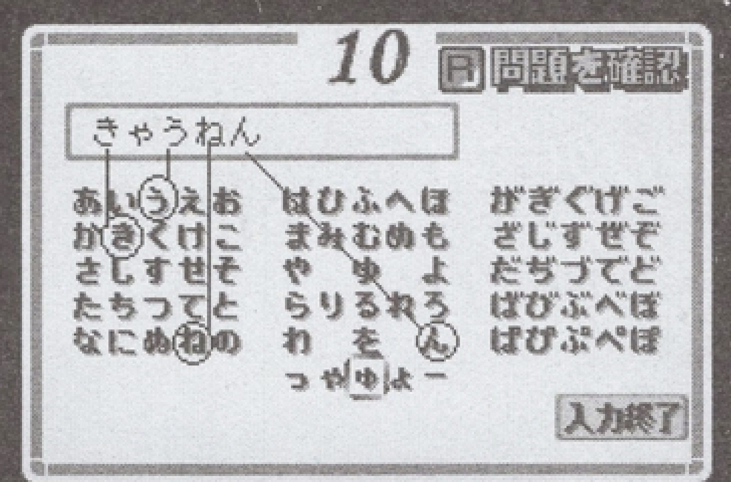
房间十五：

迷你游戏（踢球）。踢坏三个石像就能过关，听起来简单，实际上要是不知道诀窍的话，可是很难过关的。首先要带球到靠边接近轨道，其次是按住 R 两秒以上进入强力踢状态，这样等到石

卡片问题：

攀爬一个 100 段高的金字塔，每天爬上 20 段，掉下 10 段，什么时候能够爬上？

答案：9 年，日文输入（きゅうねん）。注意要如图输入，第二个字符是下面的小字体的那个。



2.2

幸亏服部即时出现解围，但是谜之男却乘乱逃走了，而小五郎当然是什么都不知道。



第三章·中华街乱闯事件

神秘男女继续鸟语一番……随后小兰要去中华街进行空手道修行，结果园子出现并且还拉了柯南一起尾行小兰（我刚刚说了什么词吗？天啊，我发誓我没有玩过那个游戏啊）。（如图 3.1）



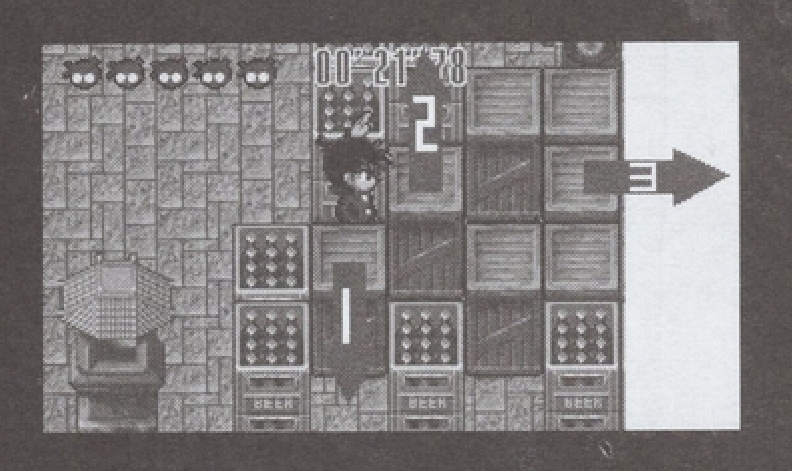
3.1

尾行小兰一：

每次小兰从画面消失时，就开始 4 秒钟的倒计时，必须立刻追上。还有就是不能被小兰发现，也不要被行人撞到（这些人都是瞎子啊，非要跟我对着走！），注意多用 START 查看位置。

尾行小兰二:

有时间限制的搬运工。看起来复杂,实际上很简单。图示,先下推,再上推,最后一直推到头就 OK。(如图3 2)



3.2

尾行小兰三.

难度开始加大,小兰走到死路会回头查看,一定要躲到障碍物后面才行,还是要多用 START 啊。

尾行小兰四:

增加了几处蒸汽机关,不能老贴墙走了,自己保重吧。不过经过上面几次练习,这关偶可是一次通过哦。

终于来到中华街,居然在门口见到了京极,园子忍不住冲了上去,一段很复杂的剧情过后(对于笔者这种日语白痴来说太复杂了……),众人进入了王师傅的道场开始修行。

迷你游戏(小兰的空手道修行):

先看一遍王师傅的动作演示,面对的方向用左右表示,拳就是 A,脚就是 B,然后小兰跟着做一遍(方向 + A/B),要连续模仿 25 个动作,不过没什么难度的 …

原来今天是王师傅的生日,柯南等人就留下来吃晚餐。园子自然不会错过机会,随便说了几句就拉着京极走了,柯南则无意中听到了李丹和典依的密谋。正在关键之处,不知情的小兰呼唤柯南,却打断了李 典二人(注意是"二人",不是一个人…)的谈话,柯南发射麻醉枪不及,和小兰一起被催眠气体昏迷‥ ‥

房间一:

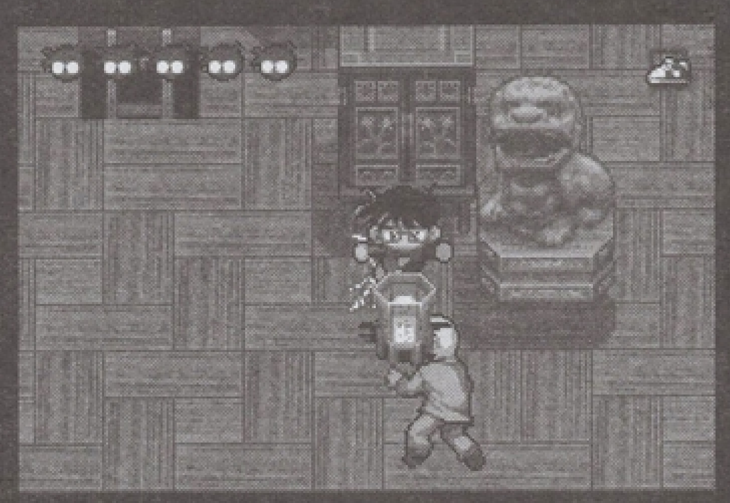
柯南无法叫醒小兰,只好一人先脱险。调查发现正中的箱子下原来是条梯子,下楼。

房间二:

调查发现有 4 个石像 不解的柯南只好先行前往其他几个房间,结果发现上下左右每个房间都有 4 个石像。原来是需要把每个房间对应的守护神的石像推到房间中心的蓝色底座上去,颜色注意参照中间房间的那 4 个。除了玄武的那个石像要多转几圈;其它几个都很简单的。

房间三:

用左边的花灯当武器,R 键射击,建议到图示位置准备好蓄力,敌人一过来立刻射击,乘其硬直的时候顺势再一个滑踢,轻松解决。(如图 3.3)从上方门进入救出小兰,两人乘坐滑板离开去救园子。



3.3

滑板逃脱:

柯南又变成赛车游戏了‥ ·这么说应该知道怎么做了吧,规定时间内,躲开障碍物和敌人(注意碰到敌人会减血),到达终点就 OK,第二版有加血道具。

生日会上,二人及时赶到,柯南用园子作替身,说出了李丹和典依在酒里下毒的阴谋,结果被恼羞成怒的典依劫持了香花作为人质逃走,李丹追了出去。

BOSS 战:

没什么可说的了,拿出射击游戏或者清版过关游戏甚至是足球游戏的本事来吧,利用桌上的餐具打败敌人(蔬菜是不行 DI),这里有个小技巧 就是道具可以阻挡敌人的行动,所以不小心踢到地下也不要紧。到了街上因为敌人都会近身攻击,所以就要多用远距离滑踢了;另外,对着墙踢再反射回来的花灯也是可以打到敌人的,利用这点来回滑踢,轻松搞定啊。

终于追上了典依,没想到还没等柯南发挥一下,救人心切的李丹就把典依一脚踢飞了(真爱无敌啊~);另一方面,京极也英雄救美,过帅的行为导致园子死缠行动开始,说明天是自己生

日，拉着京极就回去了……而之后遇到了毛利小五郎，居然他言谈间提到的委托人是王已经死了10年的妻子。正在疑惑间，柯南却注意到小五郎胸前的卡片 上面的数字是 13 39 46 54 竟然和园子的卡片数字完全一样！而且柯南 小五郎 园子和服部都有着这种卡片？！事情越来越奇怪了。



第四章·幽灵病院财宝事件

这章终于轮到少年侦探团出场了。几个小鬼收到委托书，要求帮忙解开幽灵病院之谜，同时还有财宝。柯南在和灰原交谈中竟然发现了卡片和斯芬克斯的共同点，灰原建议柯南应该去大正馆。然而步美二人却在馆中遭到满身血迹的医生袭击，听到叫声的柯南和灰原连忙冲入馆中，兵分两路开始寻找，柯南负责左边通道。

房间一：
只是两个坑而已，很好过去。

房间二：
中间有医生在巡视，慢慢与其保持对角线，时机成熟就一口气冲过去！

房间三：
需要从桌子底下钻过去接加血道具，医生也跟的很紧，出口在左上。

房间四：
空的。

房间五
最简单的一关推箱子，把最上面一个推左边就 OK 了。

房间六：
上方有医生，把他引下来然后跑过去。

房间七：
救出了光彦，然后又是一个很简单的推箱子游戏，上推一个，右推一个，跟着血足迹进去吧。

房间八：
电灯开始故障，柯南取出多功能手表，用 R 键可以照明。出口在右下，小心地上的洞。

房间九
快速跑过去，出口在右上

房间十
房子中间有个大坑，从下面饶过医生，进出口，然后上楼。

房间十一
出口在左上，跑过去。

房间十二：
发现神秘人，出口在右上。

房间十三：
又开始考验柯南的跳功了，这次的坑复杂多了，好几个地方有斜跳。小心啊，出口在中上角。

房间十四：
元太被医生袭击，柯南赶紧推开挡路的箱子营救，都只要顺着方向推到头就可以了。

房间十五：
出口在右上，没有危险。

房间十六
出口在右下。

房间十七：
出口在左上 不管医生直接冲过去。

房间十八
刚刚开始就有一个坑，出口在左下，然后下到2楼。

房间十九：
这个推箱子稍微麻烦 点，但是通过还是不难的，最后在箱子边上发现了步美。

众人阅读旧报纸发现了有关强盗集团的报道，争论间突然有血滴下，众人魂飞魄散，某个身材与年龄不合的家伙很冷静的说这些血只是颜料而已（就知道耍酷）。与此同时，灰原却因为失足掉到了地下室，就在两边用对讲机联络时，强盗集团成员相马武和相马茂穿着医生服出现在地下室。灰原用对讲机当窃听器，然而上面三个胆小鬼听到二人是强盗集团成员的时候竟然大叫起来，结果声音反传到灰原的对讲机里，被二人发现，灰原危在旦夕！于是柯南把耳环电话交给其他三人报警，自己独身前往营救。

地下室紧急营救！

在玩到这个场景之前，就看到不少帖子讲这关的困难啊，BT 啊，时间要算的刚刚好啊。可是笔者第一次就顺利通过了，而且时间还有 30 多秒。回想起来，总结如下：

1、绝对不要爬过那些灰色的细水管，而要用滑的，但是如果贴着水管是滑不起来的，需要后退一点，立刻滑起来。而且滑的时候不需要自己费心按前进，不管什么角度进入，柯南会自动滑到管子另外一边，这就节省了很大时间。

2、看见蒸汽宁愿等一下也不要抢时间过去，只要不被喷到，加上第一条，时间肯定是足够的。而且不费血的话，也不需要浪费时间去找加血道具了。

火速登水塔！

这个和上面类似，由于电梯损坏，所以柯南要在 120 秒内登上水塔。

虽然关卡简单多了，但是笔者反而开始闹了个笑话，不知道从哪里开始爬，等到还有 1 分钟的时候才发现原来是在电梯的左下方有个小梯子……

然后自然就是早就熟透了的跳箱子咯，不过要注意上到第二层以后要上右边梯子走，左边的梯子是死路，笔者也是没留心，在死路上跳了半天愣是跳不到对面的水管上。一路小跑，终于到了楼顶。

BOSS 战：

依然是踢球，但是这次的盒子是会踢烂的，也就是说弹药有限。

笔者对付这类游戏最常用的方法就是：先让敌人直线追过来，自己对着“球”跑去，等到跑过一点的时候立刻反向滑踢，几下子一踢相马武就 KO 了。

打倒了敌人，胆小鬼三人组再度出现……交谈间突然灰原倒在地上，另一个敌人相马茂出现并挟持了灰原，僵持不下之时，忽然随风飘来幽灵一样的声音，三人组狂叫中……柯南把握机会，对相马茂笑着说：叔叔，这里真的是幽灵病院啊（又一个唐僧出现了）……。在柯南不断的心理攻势下，相马茂不由直冒冷汗，分心之下只见柯南拔脚便射，踢向水塔。满天的血花飞舞中，相马茂发现灰原已经不在手里，迟疑间又被柯南一针射倒。接着因为柯南的射击，水塔断裂，柯南抱着灰原躲过了这致命的一击……然后众人发现大量赃款，于是通知了警察。而这时光彦也出示了他的卡片，数字是 2 3 13 15 17 38。



第五章·机器动物爆破事件

参加电视台的节目，小五郎幸福的和冲野洋子搭讪。一堆废话过后，进入找猴子的游戏。

迷你游戏（捉猴）：

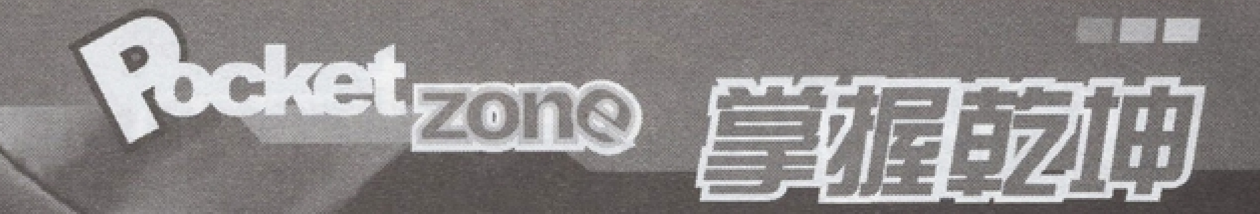
用方向键 + A 来让小兰移动，用 L 查看地图，注意右边的一块地图是真正要抓的猴子所在的地方，而其他地方的猴子必须躲着走，不然碰到就损失一次机会 相对来说并不是太难。抓住猴子 大家正松了一口气，却突然发生了爆炸事件，猴子身上被放置了炸弹。人们生命受到威胁，正义的战士——柯南再度向通风口出击！

房间一：

目标是要进入左上的通风管道，路上的猴子必须躲开，碰到就要重新来过，要多用 START 查看位置。

房间二：

只有一只猴子而已，但是因为是爬行，所以难以抢速度，只有乖乖跟在猴子后面走。





房间三：

猴子的警戒范围交叉很多，走的时候要多等少抢，START 查看确认背向自己的时候在跟进，而且不要贴的太近。

房间四：

又是爬行，第一个猴子的移动是∞型，第二个猴子的移动是锯齿型，多等一下，找准规律再走。

房间五：

跳到右边箱子上，等好时机跳下去，从下方比较好走，注意跟背走，出口在右边。

房间六：

跳到箱子上后注意不到掉下去，跑跳到中间箱子，然后再跳到右边箱子，接下来只要落地点离那个看守的猴子尽可能远就 OK 了。刚刚稍微放松一下，没想到就走好运，地上居然有一只手机。从手机储存的资料得知是双重炸弹，吃惊的柯南不小心被猴子发现，于是赶紧赶去警备室。

房间七：

只有一只猴子警卫，很容易就避过，随后爬过箱子进入地下一层。

房间八

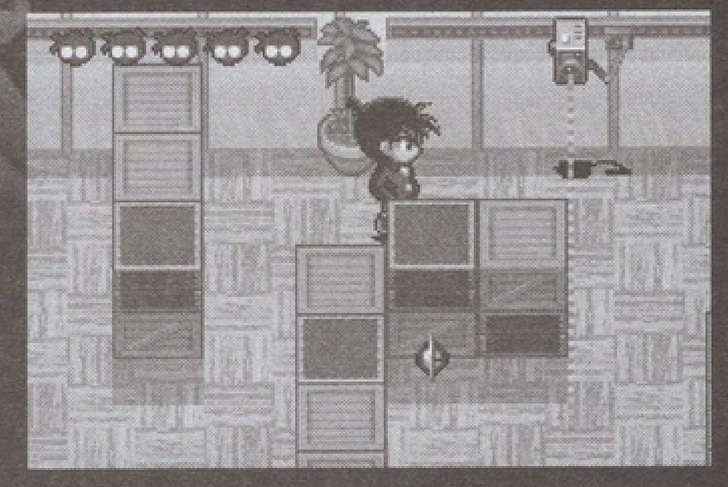
利用每两组箱子间靠近的一对不断大跳，顺利到达另外一边的出口。

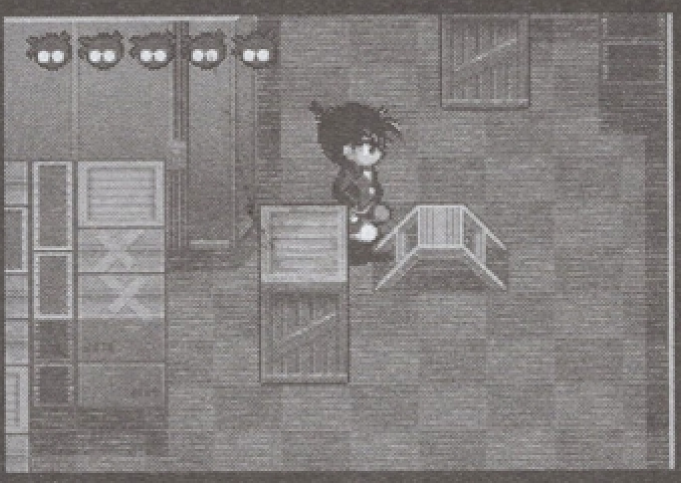
房间九.

这次是比激光更麻烦的监视器，射线必须蹲在箱子后面才能躲开，而后面还有一个猴子在捣乱，不过摸清楚规律就好走了，不要一直爬哦，躲过射线就赶紧跑，

房间十.

这关的监视器都放的很阴险，必须躲前一个的时候就注意下一个的位置，而图示的监视器最好在其向右最远离箱子的瞬间向下滑步，立刻左转到加血道具那里蹲下，等待机会再起身前进。当然运气和手感很好的情况下，直接滑过去也是可能的。（如图 5.1）


5.1

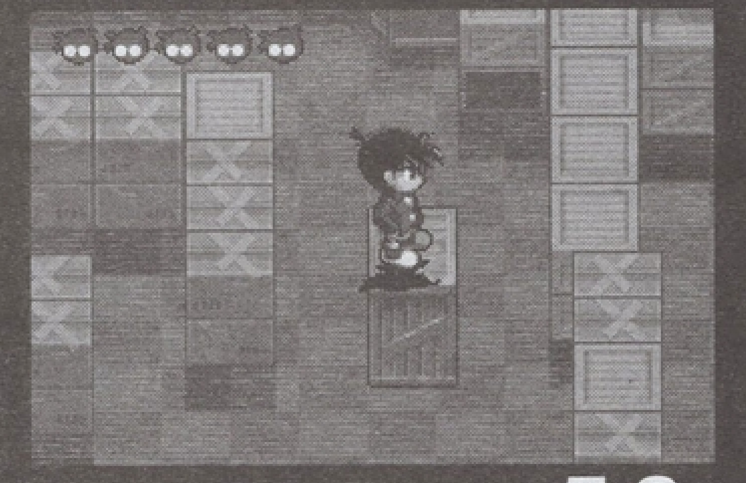

5.2

房间十一：

把箱子推到如图位置，然后一路跳过去就行了。（如图 5.2）

房间十二：

要先绕过去把箱子推倒如图位置，然后再跳过去（中间千万不能落地），有点难度，箱子注意不要推太下了。（如图 5.3）


5.3

经过重重阻碍来到警戒室，柯南与犯人失之交臂。进入警备室，却发现浅井快被猴子炸死，柯南救援失败，浅井还是断气了。在警戒室搜索证据之后，柯南推理出真正的犯人，并变声为工藤新一打电话给目幕警长。没错，符合左右条件的只有第 5 摄影室。而且我的推理没错的话，犯人就是那个人！

出了警戒室，柯南从中门回到之前的房间，装备了变身器以后，柯南这下不怕猴子了，保持一定距离按按 R 键，猴子就乖乖消失了。向右一直走，一只猴子挡住了电梯，小 Case，搞定后上楼。从左边一直走啊走，中间有几个房间要推动箱子作垫脚板。最后终于来到了第 5 摄影室。柯南以浅井的声音说出了事情的真相，识破了影之男（吉良）的诡计，接下来要抓住他！



迷你游戏（腕时计型麻醉枪）·

很简单的游戏，虽然只有一发子弹 但是怎么敌的过我们的 S/L 大法！规定时间内，移动瞄准镜到吉良的头部，发射！

疏散人群后，柯南发现炸弹已经快要爆炸了，为了人民的利益，小柯南又 次地作出了正义（是不可思议 + 不可理喻吧）的举动：利用吉良留下的设计图将炸弹分 4 次解体。

迷你游戏（拆弹）：

拆弹的规则就是，整个区域内的红点必须形成一条相连的折线，每个红点都必须相邻另两个红点，不能多不能少。而绿点上的数字表示其可以移动的次数，次数为零时就变成红点。

一个小技巧· 2 次的绿点可以移动出去再移动回来，这样可以留在原地，同理 3 次的绿点可以相当于只走一步。总之时间肯定是够的，再不然还可以先暂停游戏嘛，看清楚了再继续。

令人激动的结局出现了，可是对于笔者这种菜鸟来说……一点都体会不到啊。

Sheff 过后，柯南说：还有……未解的谜题……一连串事件中得到的卡片……到底有什么用意呢……



第六章·被狙击的侦探

哈哈，这次的柯南是有着隐藏关卡的，进入条件就是……100 张卡片完全入手！困难吗？为了完美结局，还犹豫什么，赶紧把前面五关重温几遍，卡片到手之后，开始新的战斗吧！

柯南和服部来到主题乐园未开启的大门前，开始推理卡片与密码之间的关联，一番非人类的联想后，门开了……两人走了进去，迎接他们的是影之女——久绪下。然而一番对话之后 久绪下开动了机关，柯南和服部只得重新思考卡片的含义，最后发现，需要踩出 HELP 字样来才行（第六章只有这一个谜题，因此不再提示，读者自行思考吧，很简单的）。成功输入暗号后，玻璃门开启，柯南冲上前去，服部却被猴子所阻，柯南留下对讲机，孤身闯虎穴。

之后全部是情节披露 真相大白，懂日文的朋友可以去欣赏一下，我们这种人就只是为了通关而通关啦。



6-A 结束后，游戏还是没有完，需要第 101 张卡片来开启图示机关 进入结局 6-B，从另外一面了解故事情节（如上图）。

那么这第 101 张卡片如何得到呢？嘿嘿，想想看还有什么事情没有做啊？不要吓的逃掉啊，就是 100 张卡片的问答全部完成！这下可好啊 原先中文的谜题还不一定能够解答呢 现在还要做日文的· ·好痛苦是不是？

看了这么多解密，笔者也在本刊中藏有一处秘密 到 42 页寻找吧，那里帮你解答 100 张卡片的问题。

后记

本人作为一个日文盲，能够打穿这个游戏，全靠了名侦探柯南事务所论坛里面众多网友的集思广益，而这篇攻略的写成，也借鉴了里面部分帖子（比如剧情方面）的内容 当然，更重要的是主编 直在背后拿鞭子催稿，以及陪我 起熬到第二天早上 6 点还不睡觉

玩一个游戏 爱 个游戏 精一个游戏，玩游戏的乐趣其实全在研究中 原先我是准备做一个柯南的完全图文攻略，包括部分谜题的 GIF 动画解答，后来因为时间问题只完成了第一章的内容，因此这篇攻略的详细配图也只有第 章有，但是不要紧，完全图文攻略我还是会继续做的 而且会尽快完成 可能电子版将在下一期光盘里面送 而 些相关的东西（金手指啦 通关存档啦）我也会放到页面上，敬请留意 http conangba 126.com，另附上名侦探柯南事务所论坛地址· ht p·//61.129 70.190/bbs。

豪血寺一族专题

The Gogetsu Clan....Every five years a hand-to-hand combat tournament is held to determine who is the strongest fighter. The winner is then chosen to become the leader of the Gogetsu Clan. Anyone who is a descendant of the Gogetsu Clan may enter. Their present leader,Oume,has defended her reign for 60 years. To all the entrants, an attendant named Kuroko is assigned to take care of all of their needs. Once again the present leader,78 year old Oume,will attempt to defend her title. However,this time Oume's younger sister Otane, who ran away from home years ago, has also entered the tournament!

1993年，一部名为《豪血寺一族》的新概念格斗游戏由At us推出。这款游戏凭借其独特的人设　依照12生肖设定　，独创场地中“壁”的设定，以及人物占据过半屏幕的大魄力战斗画面，从一堆街霸跟风游戏中脱颖而出，吸引了众多Fans。一年后，其续作《豪血寺一族2》强势出击，可选人物达到13人之多　不含BOSS　，延续一代的生肖　准确说应该是动物　以及变身系统得到了发展，同时吸收其它游戏的特点，加入气槽　超必杀技甚至战败后的涂鸦惩罚，游戏风格正式定型。其后Atlus又推出2代外传，拥有了＿人组队模式，添加了新人物及招式，游戏更具趣味性，PS上亦有移植。3代在S-TV上发布。而在2003年，新成立的SNKNEOGEO与NOISE合作，开发了《豪血寺一族4——斗婚》，事隔6年后的再度出击，能否再次创造的辉煌呢？从本次专题中你就领略这部旷世大作的风范。

《豪血寺一族》共有五部作品，分别是

- 豪血寺一族（ARC）
- 豪血寺一族2（ARC）
- 豪血寺一族 外传－最强传说（ARC & PS）
- 豪血寺一族3（SS）
- 豪血寺一族－斗婚（ARC）



① 《豪血寺一族》已模拟

② 《豪血寺一族2》已模拟

③ 《豪血寺一族3》未模拟

④ 《豪血寺一族4——斗婚》已模拟



《豪血寺一族》（已模拟）

游戏名称　豪血寺一族
英文名称　Power Instinct
发行公司　Atlus
发行年代　1993

故事梗概

豪血寺一族　为了决定这一族的当家人　每 5 年会举办一届格斗大会。只要是流着豪血寺一族之血的人　无论是谁都有出赛的资格。现任当家人豪血寺梅可谓君临天下　已经守住这把金交椅达 60 年。参加者会从黑子那里获得各种指导和一切安排照应。当然　今年已 78 岁高龄的豪血寺梅也会参加　而且自幼分别的妹妹种也进入了决赛圈　战斗就要开始了只有强者才能获得一切



▶ 游戏评论.

这是最早的一款豪血寺　发行于 1993 年　人物都有对应的动物　从图片的左上开始分别是：鸟、猪、鼠、马、兔、牛、蛇、虎。这款豪血寺一族的难度设定一般　但是很多玩家应该在第二局出现的兔那里投了不少的币吧。而游戏的画面也比当时的格斗游戏要好很多　同时　对于角色形象的设定也明显好于同期的其他作品。而在这款作品中　我们也看到了谜一般的人物　黑子。

▶ 系统说明.

系统说明是按照角色面向右方时的情况　面向左方时操作相反。

系统介绍

▶ 基本操作.

P 1——弱拳，↑——跳跃
P 2——强拳　↓——下蹲
K 1——弱踢　←——后退、防御
K 2——强踢　→——面向右方　前进

▶ 系统.

投技．近→＋强拳可以摔投对手
2 段跳：跳跃中　再按↑即可进行 2 段跳。

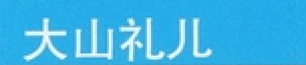


Power Instinct Special Edition Part1

出招表

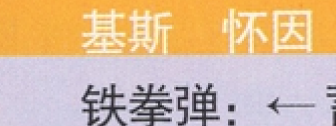


安妮 哈密尔顿
安妮的活力．按住K一段时间然后放开
彩虹防护：←蓄→+P
光子激发：空中↓ →+P
天鹅的撞击：← ↓ →+P



大山礼儿
激掌波动波 ↓ →+P
流炎升 →↓ +P
雷吼脚 K连打
升燕舞 空中转摇杆一圈+K





基斯 怀因
铁拳弹：←蓄→+P
闪电刃：↓ ←+P
螺旋踢：↓ →+K
旋转加侬：→ ↓+K





怀特 巴伐罗
百步穿杨 ← ↓ →+P
出其不意 ←蓄→+P
巴伐罗风暴 ↓蓄↑+K
飞翔肘 空中转摇杆一圈+P





破乌才藏
龙炎波．↓ →+P
狱炎升龙弹：↓ ←+P
青炎裂伤斩 ← ↓ →+K
震空旋风斩：空中转摇杆一圈+P



陈念
烈光升 ← →←+P
闪光烈脚 ↓ → +K
炼狱灵波 ← ↓ →+PP
咒缚符 → ↓ ←+PP

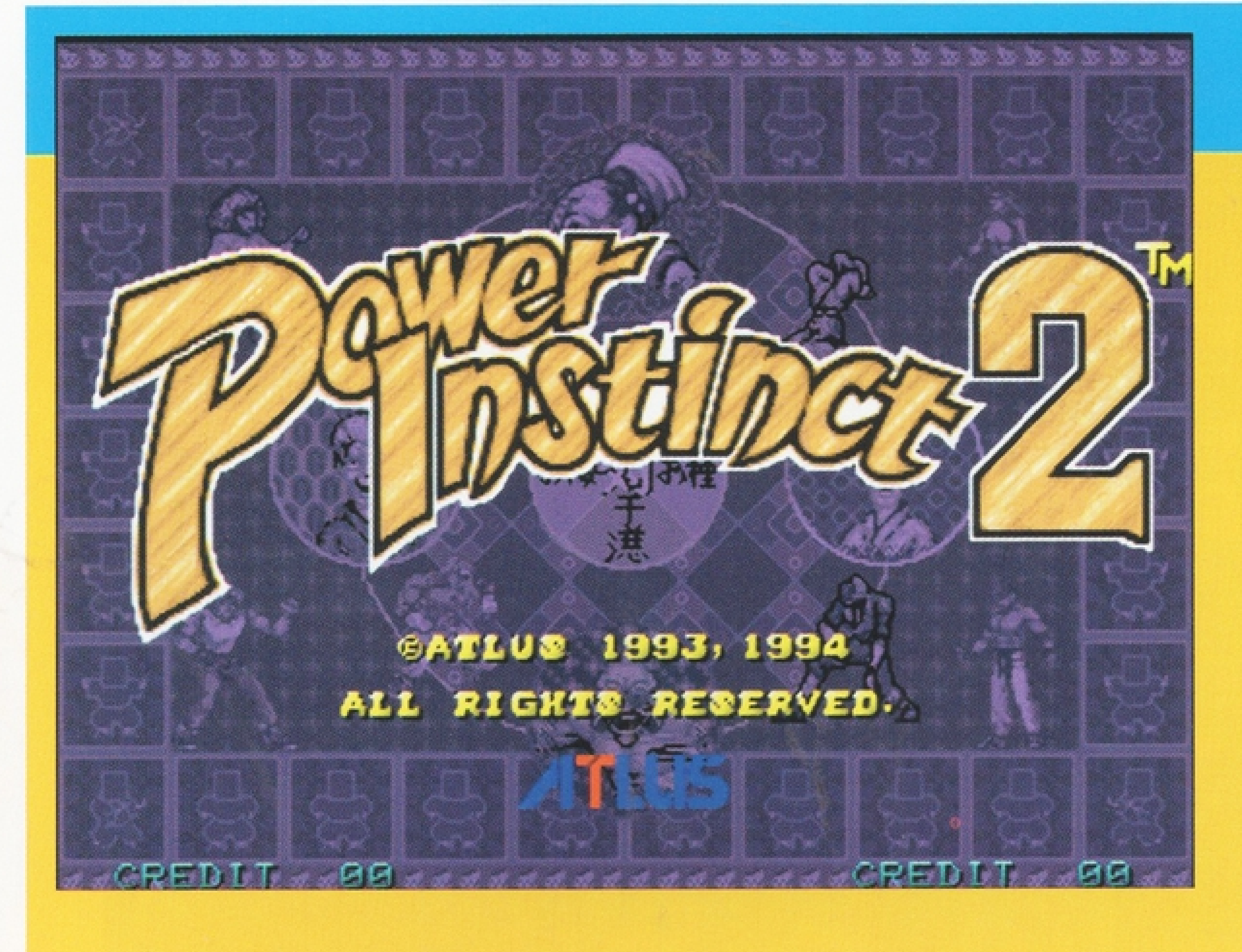




安洁拉 贝尔迪
雷电墙．PP
爱之鞭．←蓄→+P
安洁拉身体攻击：←蓄→+K
粉碎踢 空中：↑↓+K

豪血寺种
星流乱舞弹 →+P连打
岩碎齿 ←蓄→+P
威吓颜 ↓蓄↑+P
天舞脚 空中↑↓+K
超级种（变身后）
桃恋火 ↓ →+P（空中）
虹色壁 ←蓄→+P





《豪血寺一族 2》(已模拟)

游戏名称 豪血寺一族 2
英文名称 Power Instinct 2
发行公司 Atlus
发行年代 1994

《豪血寺 族外传—— 最强传说》

游戏名称 豪血寺一族外传
英文名称 Power Instinct Legends
发行公司 Atlus
发行年代 1995

游戏梗概

根据传统 这个在世界范围内都算屈指可数的大财阀的当家人是由 5 年一届的格斗大会来选定的 到上届大会为止已经做了 70 年当家人的老太太梅是被她的双胞胎妹妹种给打倒的。长期受到梅虐待的种下达了将梅的财富和权力的象征"梅的世界"改建成"种的乐园"的命令。然后 1 年过去了，发生了一件事。"我离开一段时间。接下来的事拜托了。"留下这封信 种就突然消失了。

人们的脑海里响起了豪血寺家的家训

1、离开当家人的宝座一星期 就必须让位。

2、让位后 必须在一星期内召开格斗大会。

到底是因为自己的意愿而离开的呢？还是什么人的阴谋呢？在真相不明的情况下 过去了 5 天。黑子们按照家训将"召开决定当家人的格斗大会"的通知发到了豪血寺一族的人们手中。然后在即将要缴纳大量税费的"种的乐园"中集结了上届大会参赛的 8 人以及 5 位新挑战者 总共 13 人。激战再次展开· ··







游戏评论.

在这一款豪血寺一族中 出现了更多的角色 游戏的系统被没有什么改变 画面和音效比上作有了部分的提高。这款豪血寺一族的可玩性非常的高。当时 这款游戏与格斗之王 96 真 侍魂的投币率是不相上下的。而在游戏中 多个角色都有变身能力 这使游戏有个更高的可玩性。而这种设定 在其他的格斗游戏中是没有的。同期的真 侍魂中 人物只是可以变 Q 版而已。同时 在每个角色都有特定的场景和音乐 而音乐与场景充分体现了角色的性格和背景。游戏性很高的一部作品。

系统介绍

外传评论.

这是豪血寺一族中最经典的一部作品。在这部作品中 可以使用了谜的人物——黑子。同时 这部作品采用的是组队模式 玩家可以选择2个不同的角色进行游戏 而CPU同样也是选择2个不同的角色。这部作品的人物设定 画面以及音效可以说达到了一个非常高的水准。同时游戏中出现的黑子 也是一个看点。与真 侍魂中出现的黑子不同的是 这个黑子非常的搞笑 超杀甚至召唤出了阿猫阿狗。可惜的是 在这部作品发行的同时 KOF逐渐占据了FTG游戏市场 所以 并没有在人们心中占有很多的地位 因为KOF97确实是FTG游戏中精品中的精品 想要超越实在太难。虽然生不逢时不过确实是一部值得收藏的作品。



系统介绍

系统说明

系统说明是按照角色面向右方时的情况 面向左方时操作相反。

基本操作.

P 1——弱拳 ↑——跳跃
P 2——强拳 ↓——下蹲
K 1——弱踢 ←——后退、防御
K 2——强踢, →——面向右方时. 前进

从前作(豪血寺一族)继承的系统	
投技	近 +强拳可以摔投对手
2段跳	跳跃中 按 即可进行2段跳
变身.	根据角色的不同在特定条件下可能改变外形从而增加威力。

本作(豪血寺一族2)追加的系统:	
冲刺	快速摇杆输入→→就能快速接近对手
疾退	快速摇杆输入←←就能快速撤离所处位置
忍耐槽:	当该槽达到MAX时 就能使用 下的一击绝式
一击绝式.	当忍耐槽达到MAX时即可发动 是可以逆转形势的大招。

隐藏人物选择(PS外传):

在组队模式的角色选择画面输入"← →↓↑↓← →←↑"。



孤空院干滋	
密义筋收体:	+P
龙口壁	蓄 +P
单飞脚	蓄 +K
尺布打	+K
爆裂放屁	蓄 +KK 一击绝式)
孤空院干滋(变身后)	
折寿气功弹	+P
嘘睡膝跃:	蓄 +K
吸饮愚爆	蓄 +强P

豪血寺一族专题



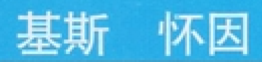
花小路克拉拉

梦幻遐想飞镖： + P
梦幻曲线攻击： + K
奇迹死亡之吻： + K K
奇迹攻击 + P P
星尘旋暴： + P P 击绝
超级克拉拉（变身后）
火花回忆 ↓ → + P
火花防护· ↓ + K



大山礼儿

激掌波动波 → + P
流炎升 + P
雷吼脚 K 连打
升燕舞：空中转摇杆 圈 + K
流气升炎斩 + P P 一击绝



基斯 怀因

铁拳弹 蓄 + P
闪电刃 + P
螺旋踢 + K
旋转加侬 + K
终极冲击弹 ←蓄→ + P P 一击绝



撒哈德 阿斯兰 流特

骑兵射击 ↓ → + P
火焰旋风 + P
火球击： 蓄 + P
阿皮亚恰恰 蓄 + P
贾斯汀魔法. ↓ + P P（一击绝）





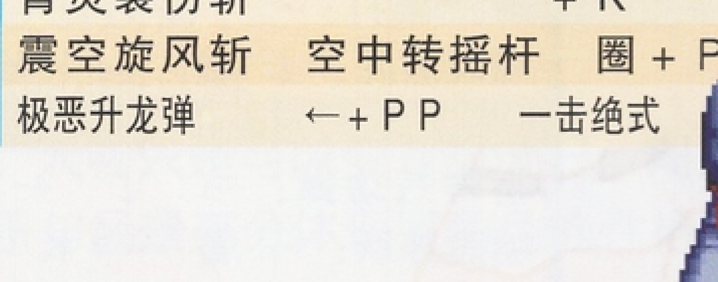
孤空院金田朗

给我趴下 空中 + P
给我飞起来：↓ 蓄 + P
燃烧吧 + P
愤怒爆发 ←→← + K
突击暴君 ←键同按 击绝式
冥犬珀奇（变身后）
唬唬唬 + K
汪汪 空中转摇杆 圈 + P



豪血寺志摩

流星弹：← ↓ + P
岩碎发 蓄 + P
天舞脚 + K
威吓炮 空中转摇杆 圈 + P
破灵慧星神 ← + P P 一击绝式



破鸟才藏

龙炎波 + P
狱炎升龙弹 + P
青炎裂伤斩 + K
震空旋风斩 空中转摇杆 圈 + P
极恶升龙弹 ← + P P 一击绝式

出招表



陈念
烈光升 ←→← + P
闪光烈脚 → + K
炼狱灵波： + P P
咒缚符 → ← + P P
烂鬼降临 四键同按 击绝式）



安妮 哈密尔顿
安妮的活力 按住K 段时间然后放开
彩虹防护： 蓄 + P
光子激发 空中 + P
天鹅的撞击 → + P
宇宙穿越 近→ + P P 一击绝式





怀特 巴伐罗
百步穿杨 ↓ + P
出其不意 蓄 + P
巴伐罗风暴 蓄 + K
飞翔肘 空中转摇杆 圈 + P
龙卷飞斧 + P P 一击绝式

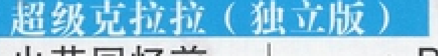


安洁拉 贝尔迪
雷电墙 P P
爱之鞭： 蓄→ + P
安洁拉身体攻击 蓄 + K
粉碎踢 空中 + K
安洁拉巨人风暴 ←蓄→ + K K 一击绝式）

豪血寺梅
星流乱舞弹 + P 连打
岩碎齿 蓄 + P
威吓颜 蓄 + P
天舞脚：空中 + K
豪血流御颜打 蓄 + P P 一击绝式
超级梅（变身后）
桃恋火：↓ + P 空中可）
虹色壁 蓄 + P

※以下为P S版外传的组队模式专用角色

PS版出招表



冥犬珀奇（独立版）
呜呜汪汪：↓ + K
汪： + P
呜汪汪： + K
呜： + P
呜～汪：空中转摇杆一圈 + P
呛呛呛！：↓ + P P 一击绝式

豪血寺种
星流乱舞弹： + P 连打
岩碎齿： 蓄 + P
威吓颜： 蓄 + P
天舞脚：空中 + K
森罗镜： + P P
豪血流御颜打： 蓄 + P P 一击绝式
超级种 变身后
桃恋火： + P 空中可）
虹色壁： 蓄 + P

黑子
飞羽鸟： + P
迎击坠扇花： + P
梦幻满月弹： + P
风裂来飞： + K
胧月夜：←键同按 （一击绝式）

花小路克拉拉（独立版）
梦幻遐想飞镖： + P
梦幻曲线攻击： + K
风色幻想： + P
奇迹攻击：↓ + P P
星尘旋暴：↓ + P P 一击绝式

超级克拉拉（独立版）
火花回忆前：↓ + P
斜： + P
火花防护： + K
灿烂突进： + 强K
哈罗哈罗埃你身体炸弹：←蓄→ + P P 一击绝式

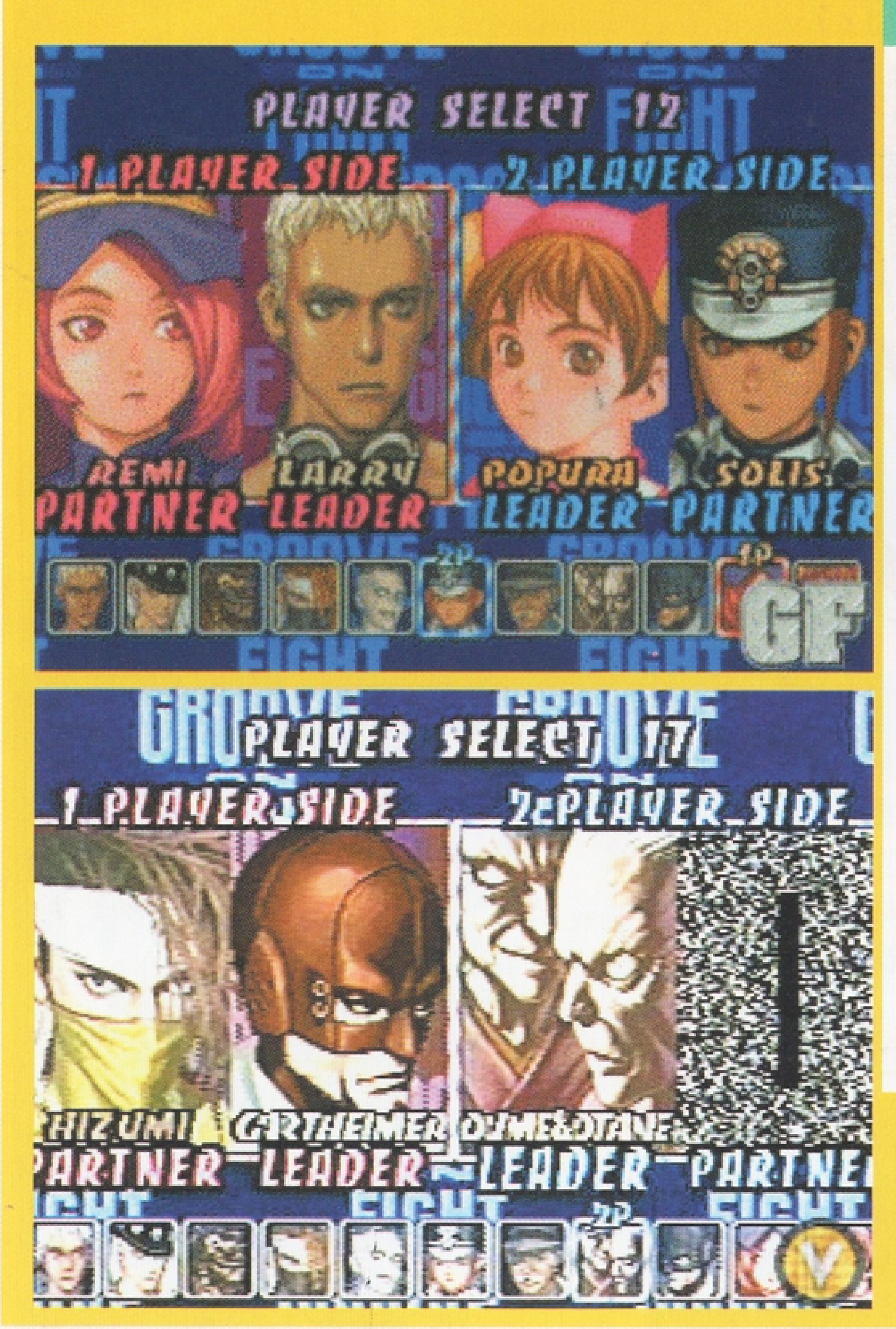
孤空院金田朗（独立版）
给我趴下 空中： + P
给我飞起来： 蓄 + P
燃烧吧： + P
愤怒爆发：←→← + K
无敌手： + K
突击暴君：←键同按 一击绝式

恰克
威力射线：↓ + P
火焰旋风加侬： + K
台风踢： + K
愤怒控制： + 强P连打
恰克暴力风： + K K 一击绝式



《豪血寺一族 3》(未模拟)

游戏名称：豪血寺一族 3
英文名称 Power Instinct 3
发行公司 Atlus
发行年代 1994



游戏梗概：

在SS(世嘉土星机)上出现的作品 知名度不高 与街机的豪血寺相去甚远。豪血寺一族2(及外传)之后相当长一段时间(10年?)发生的故事 具体情节不明。

系统说明：

系统说明是按照角色面向右方时的情况 面向左方时操作相反。

基本动作.

P 1——弱拳，　——跳跃
P 2——强拳，　——下蹲
P 3——加强攻击　——后退、防御
K 1——弱脚　——面向右方时 前进
K 2——强脚　K 3——紧急转身

从前作(豪血寺外传)继承的系统

投技 近→+强拳可以投掷对手
2段跳 跳跃中 按 即可进行2段跳
变身 根据角色的不同在特定条件下可能改变外形从而增加威力
冲刺 快速摇杆输入→→就能快速接近对手
疾退 快速摇杆输入←←就能快速撤离所处位置
忍耐槽 当该槽达到MAX时 就能使用一下的一击绝式
一击绝式 当忍耐槽达到MAX时即可发动 是可以逆转形势的大招
迎击防御 弱P+弱K同按即可发动迎击防御
空中投技.(此处原资料内容有误，望某位格斗达人补上)。

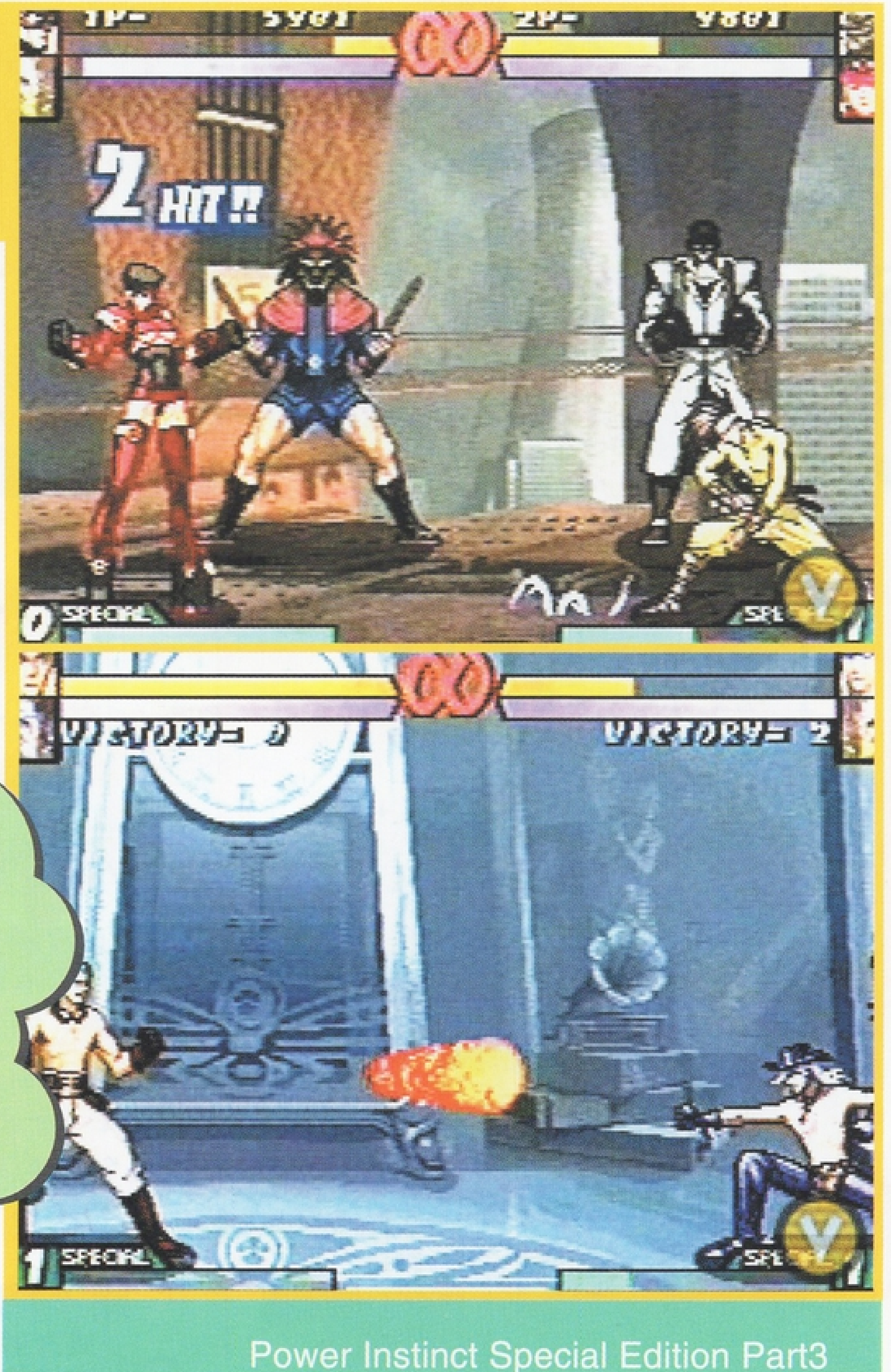
系统介绍

本作 豪血寺一族3 新追加的系统

超强攻击 P3+K3同按即可发动超强攻击
挑衅 按下START键即可发动挑拨
追加攻击 在对手下落时按即可发动追加攻击
我方投掷：在倒地的我方近处按 +强P 或 P3即可投掷我方
强度槽 当该槽达到MAX时 可以进行各种特殊行动
强度积蓄 按住弱P+弱K即可积蓄强度槽
(只在同伴被打倒时会增加)
援护攻击 当我方处在应援线上时 按 或 或 +弱P+弱K即可发动援护攻击
接触 当我方处在应援线上时 弱P+弱K同按即可交换
双重攻击 接触操作中 +P即可发动双重攻击 会消耗强度槽
强力冲击 +K 高威力必杀技 消耗强度槽。

使用隐藏角色

德米安 捷多 用3人以上打通街机模式
布里斯托儿 维拉 用6人以上打通街机模式
布里斯托儿 德比尔 用9人以上打通街机模式。



Power Instinct Special Edition Part3

《豪血寺一族——斗婚》

游戏名称 豪血寺一族 – 斗婚
英文名称 Power Instinct – Matrimelee
发行公司 SNK.PLAYMORE
发行年代 2003



基本操作:

后退（防御）
前进
跳起
下蹲
A 轻拳
B 轻脚
C 重拳
D 重脚

特殊操作

冲刺 快速推动摇杆→→
疾退 快速推动摇杆←←
前转身 同时按（ ＋）AB
后转身 同时按←＋AB
摔投 或 C
强力攻击 同时按CD
_段跳 跳跃中
防御崩坏技 防御中同时按CD
（消耗 格气力槽（stress megapixel））
（以上是假定角色面向右方时的摇杆操作）

故事梗概:

号称知名度超越奥运会（？）的“豪血寺”当家人决定战。豪血寺一族被邀请参加由某国举办的大赛 实际上大会真正的目的是招驸马 那个国家似乎认为世界公认的强者豪血寺一族是最佳选择。驸马的条件就是强者！到底王位继承权会落入谁的手中呢？世纪的绣球大战“斗婚”帷幕拉开了！







游戏评论.

事隔大概7、8年之后 PLAYMORE终于推出了超人气大做豪血寺一族的新版本 斗婚。

游戏的系统基本上由原来的旧系统 变成了KOF式的系统 紧急回避也好 超重击也好 都在向KOF靠拢。同时作品中出现了龙吼中的人物作为隐藏人物。不过 在玩斗婚的时候 笔者有种莫名的失落与惆怅 再也找不到7年前的那种感觉了 不知道自己究竟是在玩KOF还是豪血寺。在KOF统治了2D FTG的几天 难道就没有一款作品可以摆脱KOF的阴影？不过 除此之外 作品还是基本保留了原有的东西。背景音乐的精心制作应该是本作的一个卖点 每个角色都有精心设计的背景音乐 这或许是在突破KOF统治中的一点尝试。

诚然，作品加入了KOF的因素 但是一部作品的进入应当吸取其他游戏的精华 希望在斗婚努力的尝试之后 可以带来更好的作品。从总体来看 斗婚的系统是进化的 人物的形象也更加细腻 可以说是一部不得不玩的作品。在看到斗婚创新的同时寄希望于以后的作品



黑子

①召唤黑子 黑子在内线时同时按BC把黑子召唤进画面里。可以利用黑子进行攻击和防御 ②黑子防御 黑子与玩家在同 条线上且在玩家前方时 或→＋BC以黑子作盾进行防御。成功后也可进行防御崩坏攻击。③投掷黑子 黑子与玩家在同 条线上且在玩家后方时 或 ＋BC把黑子扔向对手（可造成伤害）。



Power Instinct Special Edition Part4

豪血寺一族专题

光盘中附有條條制作的斗婚MV第一弹，演示了一些基本 COMBO，更多 MV 请到 kofunion.yeah.net QQ：94221635 MSN：hinako0o0o0@hotmail com。

CDROM TIP

斗婚人物分析

过招

看能否按照指示正确按下按键的竞技模式。在对战中按下START键即可发动 在对战中按下START键的话 即可发出过招邀请。相对的，如果对手也作出同样当作的话 就会转入“过招”模式！（注．如果对手没有对过招邀请做出回应 本方气力槽上升）比赛哪一方能够根据画面指示正确按下按键！例如画面显示“ABBCC”的话 就快速依此指示按键！若能正确按下便能给予对手攻击！没能正确按下的话就会受到伤害！不过 如果最后双方都能正确完成的情况下就要进行加时赛 直到 方失败为止。

“Rage of the Dragons（龙之吼）”的角色使用

角色选择画面中输入“↑↑↑↑↓↓↓←← →”，就能选择“林”“艾黎阿斯”“琼斯”“吉米”。

使用BOSS“公主・茜茜”（家庭专用）

在角色选择画面先选择一个人，然后按住ABCD直到出现“ＶＳ演出画面”，这时所选角色就会变成“公主 茜茜”。

安妮・哈密尔顿（ア－ ・ハミルトン）鸟



为了寻找作为基斯觊觎的结婚对象的某国公主而参战。燃烧起嫉妒的火焰！另外，她也想坐上锦轿呢。

年龄 23岁
性别：女
血型．AB
攻击特性．多角攻击



人物分析：

与前作同样 还是那么美丽 那么酷。速度 行角色 跳跃力很强 缺点在于超杀扣血少。但是超强跳跃力加空中飞行道具有躲避超杀的效果。

特殊技：

B
↘A



必杀技：

安妮的活力．按住D 段时间然后放开。
因为是蓄力技，在实战中使用的概率很小。

天鹅的撞击． ↘ ＋A或C
飞行道具 根据A C的区别 招数结束的攻击方向亦不同。A时 道具横穿版面 C时 在版面末端 道具升空，可以牵制喜欢用跳跃攻击的对手。

彩虹弹．空中↓↘ ＋A或C

彩虹升： ↓↘＋A或C
看出招就知道是鬼烧类的招数，无当身效果，对空技。

强力冲击：（ ↘↓↙ ）×2 ＋C
画面很酷的超必杀 前滚后投掷对手 绕宇宙 圈后摔 回擂台。因为前滚的动作与前紧急回避 样，所以在实战时是非常好的欺骗技。

击绝式：（ ）＋A （↙↘）＋C
首先 发出 个飞行道具 有破坏防御的效果 然后对手就要挨打了 缺点在于出招难 扣血少。

奥罗夫・林迪洛德 オロフ・リンデロ ド



因手臂受伤而使用腿功，护卫着要人的冷静型士兵。但他有着绅士的气质。执行着作为本届大会的主办方的某国王室的护卫任务 因为公主的游戏需要而参加了比赛。

年龄．29岁
性别．男
血型．不明
攻击特性．腿功

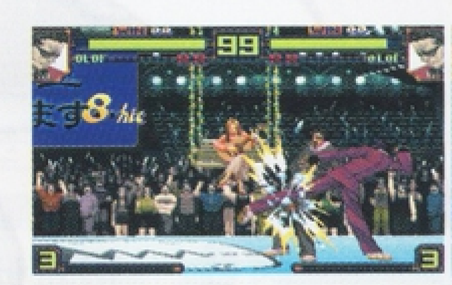


人物分析：

新角色造型非常的酷，胜利姿势时的笑声是狂笑八神的简短轻量版。动作则与全勋近似，腿系攻击角色。C、D的攻击距离较长，人物设定等于八神的踏加仙水的身材。提醒大家，他一条腿是抬起来时 不做任何动作，可以当身普通攻击和部分必杀。

特殊技．

B
↘A





必杀技：

瓦尼德迪埃 ↓↙ ＋B或D
第一段出招后 如果对方防住会弹开 段距离 所以被反击机会很小。空中出招可 空中2段后再摸 ＋B或D可连为4段 小跳后空中出招的价值很高。小跳＋D 击中后不跟C 而马上出此招 形成5连 要求动作快。

圣克茨． ↓↘＋B或D
很难被反击的 招。

彼得瓦． ↘ ＋A或B或C或D
类似于仙水的飞行道具，牵制效果高。

强力冲击．↓↘ ↘↓↙ ＋D
突进技 有全身无敌时间 击中后出现乱舞 缺点在于出招慢。

击绝式． ↙ ＋C
防御不可 击中对手后自损血。原因 此角色人物设定为腿系 因为手部受伤 而此奥义为手部出招 可想而知啊 好可怜

陈念 Ch nnen 虎



把欲望转换成力量来战斗的酒肉和尚 还是老样子 是那个反叛中年独身主义的陈念。

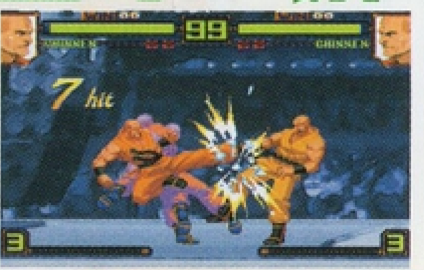
年龄 36 岁
性别．男
血型．B
攻击特性．古怪的中国拳法＋烦恼之力量

人物分析．

所谓酒肉穿肠过 佛祖心中坐。陈念还是一副恶僧的形象 在陈念做背景时可以看到他在大吃大喝大睡。可惜的是 可能吃太多所以能力削弱了。与前作相比 招数的攻击范围和判定都大大降低了。非常的可惜啊。

特殊技．
B
↘ B





必杀技

鬼符 ↙↓↘ ＋A 或 C
被削弱的 招 攻击判定 范围 扣血都被削弱了 虽然依然可以抵消飞行道具 但是判定时间减短了。可空中出招 根据 A C 区分。A 时 鬼符定在空中 段时间 C 则是发出鬼符。

烈光拳 ＋A 或 C
与前作相同 单独用基本没有效果。在与→B 连招使用时 可实先简化出招的效果。

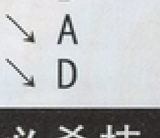
闪光烈脚． ↙↓↘ ＋B 或 D
与前作相同。出招快，可连招。

咒缚符． ↙ ↘ ＋AC
完全被削弱的 招 要先从怀中掏出咒符 除非对付菜鸟 否则后果只有 个被暴打。

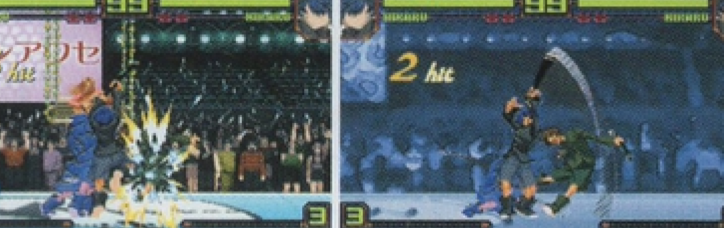
强力冲击．按住 A 然后按住 B 再按 C
这招出招的难度可达到五星级 同时按住 A B C 也绝对不能松开 就会看到一个大骷髅爬出来了 不过 可惜的是完成出招的时间大于 1 秒，所以还是用在近 C＞→B 后的连续较好。

击绝式．↓↘ ↘↓↙ ＋B
突进乱舞系 反击不可。

特殊技：
B
↘ A
↘ D







必杀技．

棍击 ↘↓↙ ＋A 或 C
出招快，判定较大。

时空飞越． ↓↘＋A 或 C
类似于霸王丸的天霸封神斩。有对空效果。

白鸟击 ↘↓↙ ＋B 或 D
B/D 出招不同 D 出招时有后滚动作 很好的欺骗技，B 时的出招则很快。

梦魇． ↘＋B 或 D
当身技 优点在于当身时间超长 不过反过来说收招硬直时间也长，如果没当上的就惨了。

鹰落 空中↓↙ ＋B 或 D
与大山礼儿（猪）的飞翔脚类似 空中 D 击中后 接招可，收招硬直大，似乎可以造成逆向的效果。

强力冲击 ↓↙ ↙↓↘ ＋AC
天霸封神斩的超必杀版，空中可。

击绝式．↓ ↘ ＋D
无敌当身技 想起了藤堂香澄。

城门光 Hikaru



在全为男性的家族中出生的唯一女孩。因为比较在意与兄弟们的性别差异，所以自称“小生”。通过学院派杖术的“试验节点(Try Node)”能够快速地施展出斩击。

年龄 13 岁
性别．女
血型．AB
攻击特性．学院派杖术



人物分析：

易上手的角色 速度快而且很强。

大山礼儿 Re ji 猪





直来直去、单纯白痴的性格。不断试验自己徒手搏击的力量 把变得更强作为目标的坚韧不拔型男人。

年龄 26 岁
性别．男
血型．A
攻击特性．平衡感好

人物分析．

与前作相比没有什么变化 还是那么强而易用。像良牙型的武学男人 头脑简单，四肢发达，同样都是猪。很怀念他以前的主场，一群黑社会站在后边唱着震撼的“古惑仔”之歌，不可否认的强力角色之一。

特殊技．
B
↘ A







必杀技：

飞翔脚 空中↓↙ ＋B、D
对 C P U 好用，但是实战中用的不多。

雷吼脚．B 或 D 连打
基本不会使用的东西，除非乱舞系的菜鸟。

激掌波动波：↓↘ ＋A 或 C
飞行道具，没变化，牵制或连招。

流炎升． ↓↘＋A 或 C
很强的招式 对空性能很强。

机炮拳 近身 ↘↓↙ ＋D
拉尔夫乘马机炮拳的必杀技版 不过这里是近身指令投，扣血有够多，还有 8 H I T S。

强力冲击． ↘ ↙←→＋C
突进乱舞技，不过硬直大。

击绝式． ↘ ↘ ＋C
Terry～Power geyser 的白虎召唤版 判定 攻击范围很强。

豪血寺一族专题

特殊技：
近身C
B × 3
↘ B




必杀技：

星流乱舞弹： ↘↓↙←＋A、C
与前作没有变化 发出C时5个飞行道具，A时2个。

岩碎齿． ↘ ＋A或C
可以做连击用 可以牵制 但是收招硬直时间长。

威吓颜． ↓↘＋A或C
对空技，出招快，而且C时对空范围大。

天舞脚．空中 ↘ ＋B或D
空中突降技 但是判定慢 容易被反击。

强力冲击． ↓↘ ↓↘ ＋A或B或C或D
召唤中一道光柱 根据按键的不同，攻击判定不同。

一击绝式： ↙↘ ＋AC
掏出镜子放出一个幽魂 狂吻对手，可惜的是这个奥义扣的写太 ·少了 还好可以追加一个超杀。

豪血寺·梅 ume 兔



作为豪血寺一族的当家人的老太太，是一个为了达成目的，连妹妹都可以当作工具来利用的无情的女人。

年龄：80岁
性别．女
血型．未知
攻击特性．令人感到惊异的踢击和冲刺



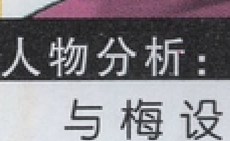
人物分析：
出招方式有了很大变化，能力依然很强，速度快、激动性高、攻击判定点低。缺点在于拳脚攻击距离短，因为本身太小了……可惜的很，年轻的美女不见了。

豪血寺·种 tane 兔



因为是梅的双胞胎妹妹 所以基本能力和梅差不多。要在这场大梦中 将痛苦的过去一并赌上

年龄．80岁
性别．女
血型．未知
攻击特性．压倒性的踢击和冲刺



人物分析：
与梅设定基本相同的角色 不过本作中依然是蓄力招式 不多说了 详细参照梅的就可以。

特殊技：
B × 2
↘ C




必杀技：

攒烈拳． ↓↘＋C

岩碎齿． ←蓄 ＋A或C

威吓颜． 蓄 ＋B或D

流星乱舞弹 接近情况下 ↘↓↙ ＋A或C
类似八神的屑风 然后是气功乱打 己方版边的时候击中对手可以追打C 其后取消超杀威力还是不小的。

强力冲击． ↓↘ ↘ ＋C
无论是突击 对空 穿越都有很好的效果。

击绝式： ↙ ＋C
防御不可 攻击判定大约在4－5个身位。

特殊技：

A




必杀技：

折寿气功弹． ↘↓↙ ＋A或C
出招速度与判定 般，但是可以穿透。

闪光头捶． ↙ ↘→＋A、C
对空技 无敌时间长 可以对地效果极差 收招硬直大。

激杖十字突 A或C连打
基本不会有人用的

尺布打． ↙ ↘→＋B或D
D时为2段 B时击中后将对手拖至身前 然后可以接招。

强力冲击． 蓄 ＋BD
游戏中突进速度最快的超必杀。

一击绝式：BD B.B.D
尺布打超必杀变身加强版，优点在于扣血多 缺点自然是发招太怪异。

弧空院干滋 Kanji



看上去步履蹒跚实际上会搞突然袭击的老爷子。除了想要当家人的宝座以外 也为了取一个有朝气的新娘而战。

年龄．84
性别．男
血型．O
攻击特性．拐杖和腰带



人物分析：
基本没有什么变化 因为矮小 所以容易避开一些招数 拳的拐杖攻击范围大 速度与攻击力一般。与前作类似 不多说了。

特殊技：
↘A
空中↘C




必杀技：

梦幻遐想飞镖：↓↘→+A/C
普通飞行道具。
梦幻之锤. ↙ +A C
非常好用的招数 出招快 判定范围大 可对空 被反击的几率小。
梦幻曲线攻击. ↙ +B D
空中可，移动可，判定时间长，同样，收招硬直也长。
奇迹死亡之吻： ↙↓↘ +B/D
发出一颗心 有穿透效果 击中对手后 对手定住 可任意追打，很强的牵制效果，非常好用的招数。
强力冲击. ↓↘ ↓↘ +C
魔法攻击 有无敌时间。击中后对手变成动物 只可以移动 不要防过这种机会，暴打之。
击绝式. ↙← +C
发出一个玩偶 按C变大。不过要注意的是 如果对方在近身的时候可以不用做任何动作而躲过此招 然后你就可怜了。所以使用时要拉开2个身位以上使用。

花小路克拉拉 Clara



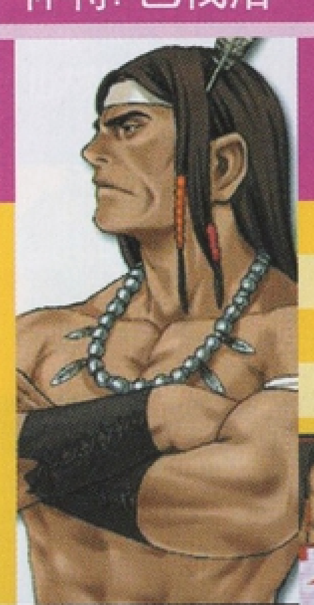
作为公主、锦轿、千金玉体，风风火火地参战了。受最近所看动画片的影响 讲话结束时会带上"妞～"。

年龄. 14岁
性别：女
血型：B
攻击特性. 魔法杖



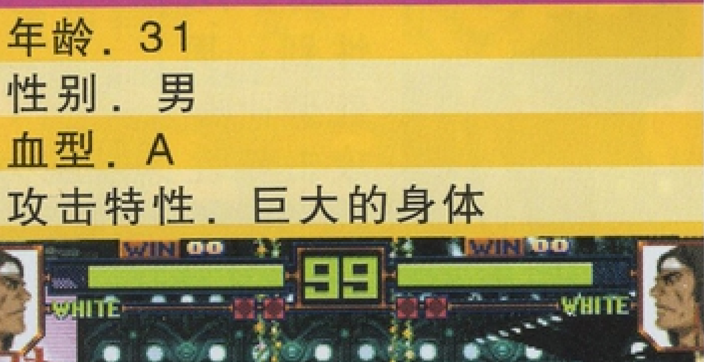
人物分析：
依然那么可爱 还是长不大的小魔女形象 觉得范晓宣就是学她。在此作中依然保持着速度的优势 而且 那超大范围的攻击判定让其他人望尘莫及。接近于全能型的角色 适合高手以及乱舞系菜鸟使用。

怀特.巴伐洛 White Buffa o 马



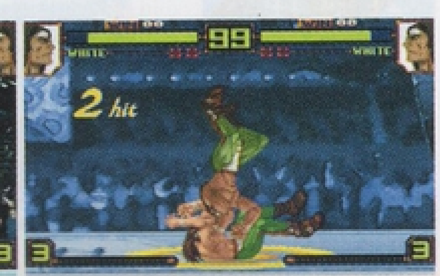
沉默寡言的性格还是跟前作一样。擅长于以活用巨大的身体作为优势的攻击方法。想娶一个老婆。

年龄. 31
性别. 男
血型. A
攻击特性. 巨大的身体




人物分析：
强力攻击性角色，保持着原有的攻击力，6年了 看起来明显老了。不过依然保持着印地安人的强健体魄。易上手，适合无差别级菜鸟，攻击距离远，攻击力强，不过硬直也大。

特殊技：
B
↘A

必杀技：

百步穿杨：↓ +A或C
飞行道具，速度快。
猛牛冲击. 蓄 +A/C
此作改为2段攻击 连招可。
巴伐罗风暴. 蓄 +B或D
出招巨慢 硬直时间巨长，扣血巨多的招数 不过实战中还要 思。
飞翔肘 空中↓ +A或C
收招硬直有 但是最可怕的是会在空中的时候被人追击。对CPU就可以了。
强力冲击. ↓ ↓ +C
判定快 扣血多 连招可。
击绝式. 接近情况下(↓ **)×2+C**
扣血的能力简直是惨绝人寰，更可怕的是连招使用。

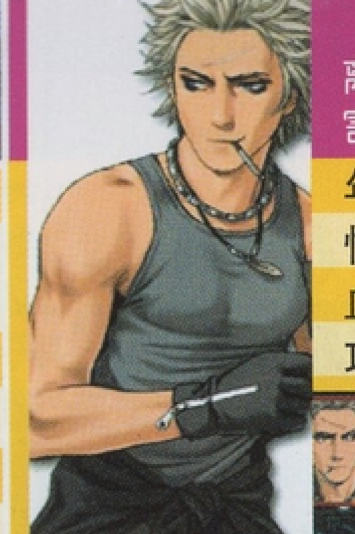
特殊技.
B
D




必杀技：

闪电刃. ↓ +A或C
下段攻击飞行道具 无法抵消对方的飞行道具，因为只有这个是下段。
连环踢. ↓ +B/D
最多可4段，空中可，做连招非常好用。
铁拳弹：←蓄→+A或C
突进技。
旋转加侬. ↓ +B或D
出招时间极短 判定强 对空性好 不过单独使用被反击的概率很大。
强力冲击. ↓ ↓ +C
无敌时间有 突进技 不过电系的他这个超杀怎么是火系呢。
击绝式：↓ ↓ +C
很 般的奥义 扣血也不多。

基斯·怀因 Keith 鼠



最怕女人眼泪的不良青年。从远距离攻击到对空技样样都能 是一个厉害角色。

年龄. 26岁
性别. 男
血型. O
攻击特性. 把敌人打到空中再将其击落



人物分析：
与以前的形象相比，感觉成熟了很多 但是更突出了不良少年的特点。很强力的角色 近似于全能型。

九户文太郎 Buntarou



把大山礼儿当作老师来尊敬 一眼就能看出来的热血男儿。也有天真的时候 一感动就会哭(因动画片的名场面特辑的感动篇而哭过

年龄 17岁
性别．男
血型．O
攻击特性．石头般的脑袋+腿功

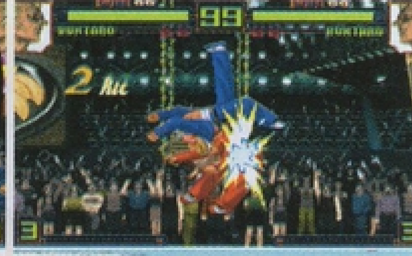


人物分析：

新加入的角色 学生 不良少年的典型。竟然崇拜大山 人以群分啊 说的太对了。感觉像矢吹与京的关系啊。一个比较一般的角色。

特殊技：
A
↘C





必杀技：

阿文踢． ↓↘+B或D

阿文飞翔脚 空中↓↘→+B D

不愧是以大山为偶像的人 这个学去了。不过实用性明显不如老师。

激速！滑冲： ↘↓↙ +B或D

突进技 但是不会击倒 也不会吹飞 很容易被反击。

爆！男儿勇！． ↘ ↙ +A或C

太搞笑了吧 这么强的名字 看上去却只是个挑衅技 不过可是有当身效果哦。

强力冲击： ↙ ↘→+D

激速 滑冲超杀版 般。

一击绝式： ←蓄D.B.D.B

看发招像传说中的瞬狱杀啊 不过效果明显不如。

特殊技：
A





必杀技：

力之拳． ↓↘ +A/C

出招快 攻击距离短。

哒哒哒踢： ↓↘+B或D

只有近身用才有价值，否则就要被反击了。

力量喷泉： ↘ ↙ +A或C

连招可 单独使用易被反击。

强力冲击． ↓↘ ↓↘ +C

突进技 连招中价值高。

一击绝式． ←蓄C.A.C.A

先出个重拳，击中后乱舞。

九户真太郎 Shintaro



比较起哥哥来属于思考方式比较随随便便的人，是对流行很敏感的类型。虽然因为受哥哥的影响也很尊敬大山礼儿，精于利用快速的动作戏弄对手的战斗方式。

年龄 16岁
性别．男
血型．B
攻击特性．以腕力为主的攻击



人物分析：

黄郎加波比的合体版。近身攻击性角色，攻击范围近但是出招快，速度见长，适合狂攻性选手。并不是很强力的角色。

波奇 Poochy 狗



原来是2代中出场的虚空院金太郎的忠犬（现在为幽灵）。以兽人（？）的样子进行战斗是很可爱的。

年龄 3岁
性别．雄
血型．未知
攻击特性．一般以犬的形态进行战斗



人物分析：

原本由金太郎变身而来 强力角色之 机动性 攻击力的综合指数很高。此作没有太多变化。

特殊技：
B
↘D





必杀技．

呜呜汪汪： ↓↙ +A或C

收招硬直很大 可做原处牵制用 或者对空。

啊呜～汪． ↙ +B或D

空中可 攻击距离很远 但是在攻击过程中易被反击。

喔～汪 ↓↘ +A或C

攻击范围大 对手跳跃躲避的概率低

汪～． ↓↘ +B/D

突进技 很 般的招数。

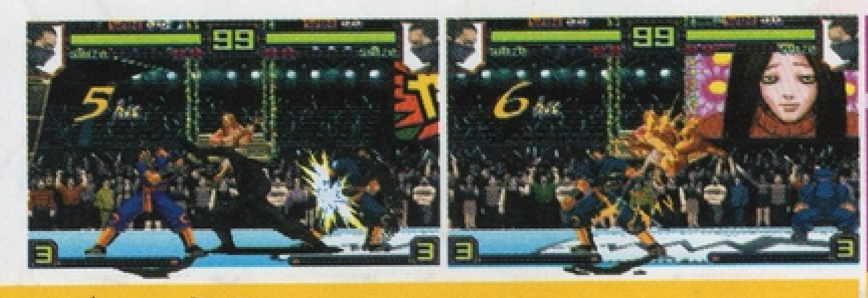
强力冲击 按住A然后按住B再按C

召唤出 只大熊 空中防御不可。

一击绝式 ←

发出龙卷风 扣血超级多。

特殊技：
B
空中 D



必杀技

龙炎波． ↘ ＋A 或C
飞行道具。

震空旋风斩．空中 ↙ ＋A 或C
强力技之 但是取决于使用的方法 很好的磨血技。

爆炎弹．↓↙ ＋A／B／C
B 时只是扔出个假的 欺骗很好用。出招很快 基本无硬直 依然是强力技 对手中招会到地。

青炎裂伤斩：↙↓↘ ＋B 或D
突进技 可是 因为不会吹飞 所以 被反击是肯定的。

强力冲击．↓↘ ↘↓↙ ＋C
扔出几颗爆炎弹，与前作相同。

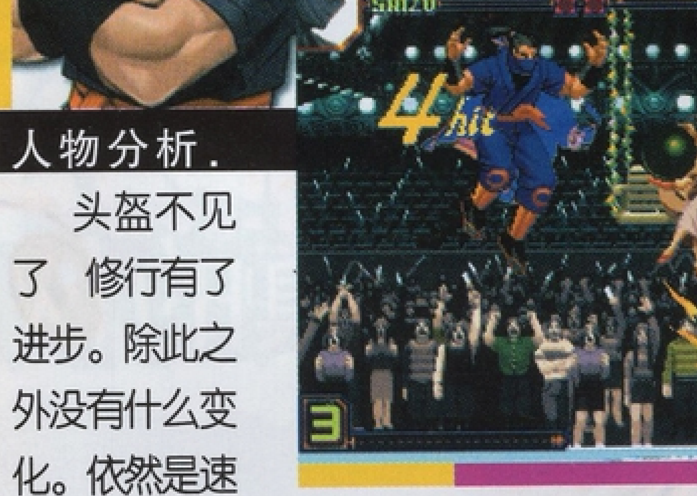
一击绝式．↙↘↙↘＋D
果然是忍者本色，不过小心被反击。

破岛才藏 Saizou



作为克服对人恐惧症的第二阶段 成功地取下了头盔。眼睛都无法跟上的速度和杂耍般的技巧是他的特点！

年龄．25
性别．男
血型：AB
攻击特性．忍术



人物分析．
头盔不见了 修行有了进步。除此之外没有什么变化。依然是速度型角色，虽然攻击力不强，但是速度配合招数是制胜的法宝。

BOSS S ssy 茜茜

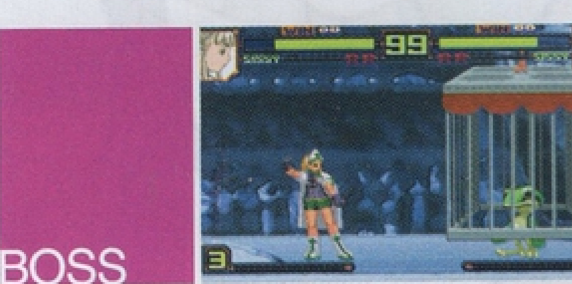
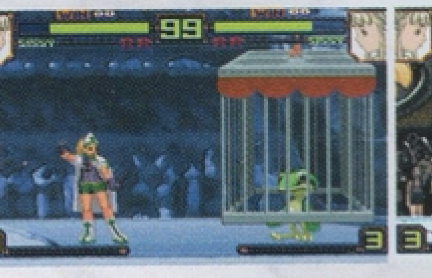


总体来看 她的超杀还有奥义一般 但是必杀技强的令人发指。

年龄．暂无
性别．暂无
血型．暂无
攻击特性．暂无



特殊技．
BD 不知道是不是应该算特殊技，虽然只是普通的脚 可是太强了 在这里特别说明一下。钻啊钻啊的都出来了 按一下 3HITS，可以连按达到 6HITS，扣血超级多 判定超级强。

BOSS

应对方法
→→＋C／D然后狂接招 或者跳到背后 在她没收招之前痛打。

宝箱～青蛙： →＋BD
放出 只青蛙 破坏防御 一般她会接招 最好不要用回避 只能用跳的 虽然会被攻击 但是是最好的方法了 或者你祈祷上帝她不出这个。

宝箱～神剑．→ ↘＋AC
蹲在地上 拿出柄剑 对空价值很强 缺点在于出招慢 很容易被破招。

宝箱～灯神．↓↘→＋AC
召唤出灯神。判定 攻击范围 扣血 无敌时间都不是一般强。方法是看到她要出这个 回避到她身后 狂欧 不过想回避过去很难的 看自己了 或者在判定没有完全出现之前跳过去打 但是一旦判定出现 最好是防守为主 而且 判定出现后 基本等同于无收招硬直，被反击的可能渺茫。

宝箱～爆炎雷．←↙↓＋BD
与才藏 样扔出雷。

必杀技04．
毒液攻击，很难躲在地上，跳起来的话，小心灯神啊。

超必杀．↓↙←→↘↓↙←＋A
破鸟才藏的爆炎弹公主版 基本属于无敌的招数 但是防住扣血就很少了。

一发奥义．时空光线枪 ↙←→↘ ↙←＋C
光线枪 防御不可 击中后被变成动物 只能跑 不过 很容易可以跳过去的。

隐藏角色

隐藏角色均来自龙吼 所以这里提供的出招是由龙吼得来的




Lynn
特殊技 →+A 空中←+B
炎炼拳：→↘↓↙ +AorC
龙炎炮： ↘+AorC-> ↘→+BorD->BorD
黄龙翔渐波：↓↘→ + AorC
吼龙脚 ↑+BorD
吼龙拳奥义飞龙：↓↙←↙↓↘→+BorD

Jones
特殊技：→+ A ↘+B
关节反打：↓↙←+ AorC
华而不实拳：AorC 连打
弧光因子： ↙← + BorD
畏缩冲击：↓↘→ + AorC
师：↓↙←↓↙ + BorD

Elias
特殊技： → + A、 + B
降服： 近身→ ↘+AorC
奖金： ↓↙← + AorC
神圣闪耀： ↓↘ + AorC
天堂或地狱： ←↙ ↘→ + BorD
最强渴望： →↘↓↙←→ + AorC

Jimmy
特殊技： →+ A ↘+A
红色愤怒： ↓↘→ + AorC
升龙打： →↓↘+ AorC
炎热龙卷： →↘↓↙← + AorC
加农踢： ↓↙ + BorD
火药爆炸(枪击)： ↓↙←↙→ + AorC





GBA牧场物语
——矿石镇的伙伴们中文版

■模拟天下 阿 8gua

享受丰收喜悦，体验美好人生 让我们一起来到GBA大作〖牧场物语——矿石镇的伙伴们〗的世界吧。这次GBA版的故事发生在GB版的数年之后的世界，加入了一些新的要素，由6个主线故事组成的30年经营牧场时间，中间将登场60多个人物，还允许玩家结婚建立家庭。OK，让我们仔细看看这个牧场新世界到底是怎样的呢？跟我来

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

首先让我们来了解一下游戏中出现的所有角色吧：

1 多特

多特

矿物镇医院的医生，从都会出来后四处学习，常常为镇上的人担心，苦恼中。

2 艾利

艾利

医院的护士，自幼父母双亡，为了抚养弟弟不得不做起母亲的工作。

克里夫

克里夫

离家出走的少年，常常会到教会去忏悔。

4 格雷

格雷

由于铁匠修行而来到这个镇子，以生为男人而骄傲然而也有他单纯的一面。

凯伊

凯伊

从都会来，只有在夏天才会出现的海的男人 很受女孩和小孩的欢迎。



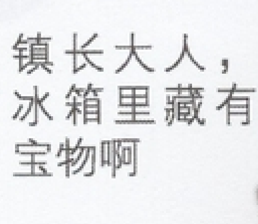
牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

首先让我们来了解一下游戏中出现的所有角色吧：

杰夫的妻子，卡莲的母亲，身体非常健康，很有爱心。

尤德尔牧场的老爷爷。

镇长大人，冰箱里藏有宝物啊






德克的妻子，最喜欢在家议论别人。

赛巴拉

沙夏

穆奇

矿石镇的铁匠，有些骄傲，不过确实很重要的人物。

埃里的弟弟，很淘气。

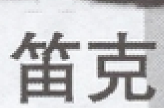
托马斯



玛娜

优





埃里的奶奶，平日在家很休闲。

艾莲

葡萄园的主人，喜欢一切和葡萄酒有关的东东。

笛克

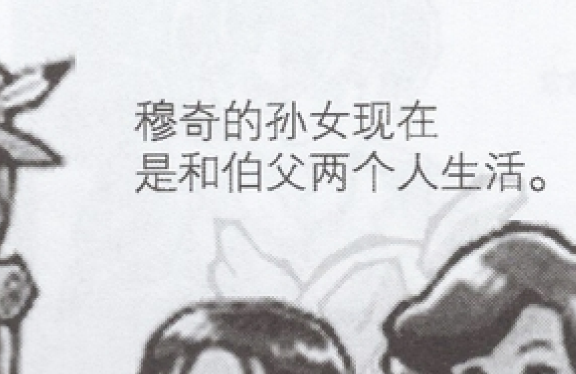
一个人居住在后山，以木工活为生计。

居住在温泉旁边的· ·



穆奇的孙女现在是和伯父两个人生活。

哥茨


女神

扎克

为主人公出荷，替主人公送电视购物的货物。

美食家

巴基尔

植物学家，为了研究而从城市来到了这个小镇。

梅

哈里斯

矿石镇的警察，非常认真地维护着小镇的和平。

安娜

巴子禄的妻子。汉语水平很好，特别喜欢闲谈。







卡特

教堂的教父，平日为孩子们辅导功课。

霍安

神秘的中国商人，在萨克的店买东西。

河童

居住在湖中，和女神一样的神秘……

达多

旅店的主人，兰的父亲，脾气不太好啊。

杰夫

杂货店的店长，卡莲的父亲，身体不是很好。

丽丽阿

养鸡场的经营者，身体很弱。

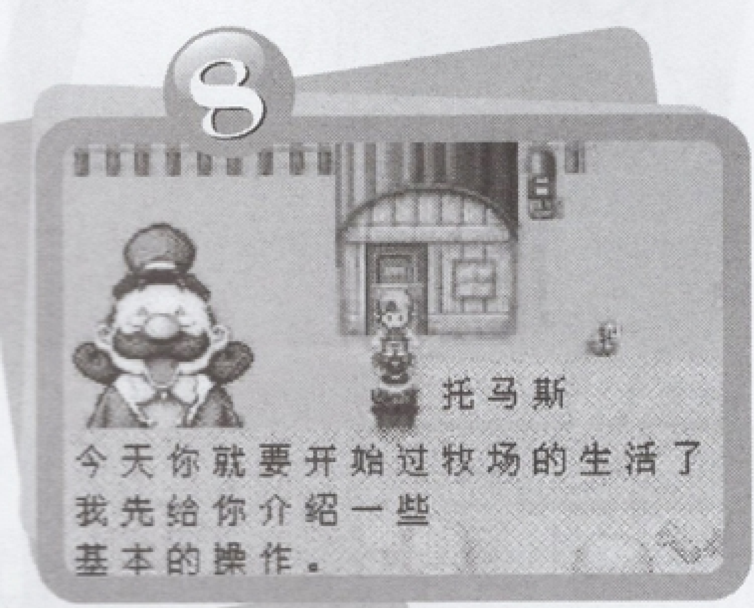


看完了人物介绍，我们正式进入牧场的天地吧…… GO!



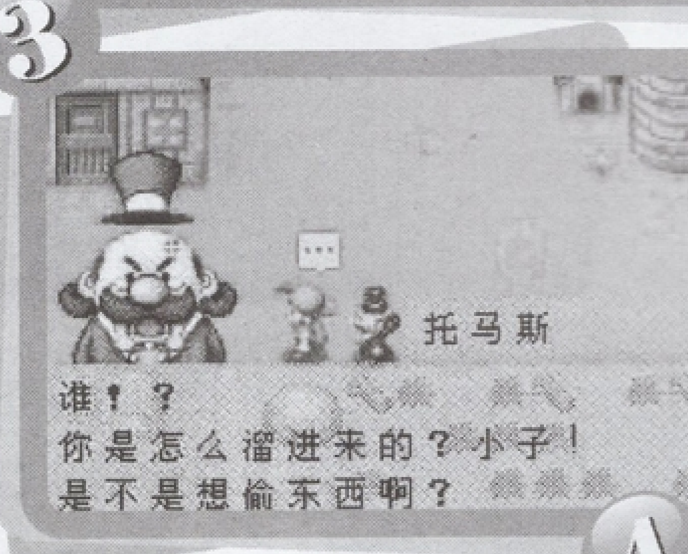
1 这就是游戏的开始标题，玩家们已经按耐不住了吧，Let's GO!

……接着还有更多场景哦！

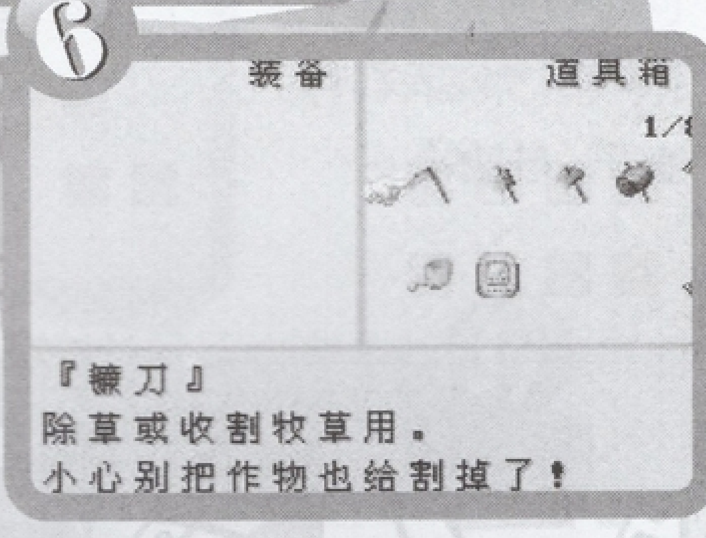


2 看我干什么？输入你的大名啊。

8 哇，镇长起的好早啊。这么早就来给我介绍牧场生活了。感动ing……



7 刚到牧场，累死了，先美美的睡 觉。ZZZzzz…



3 输入完主角的姓名、生日，牧场的名字，狗狗的名字，就正式进入牧场了。咦？这个老头是WHO？哇，原来是老镇长啊。：）



6 好了，我们该去看看咱家的道具箱了。有了这些道具，我们以后赚钱就不用愁了。

4 终于回到家了，我的家漂亮吧？嘿嘿，等偶以后有钱了，偶要买多多的家具，把房子装璜的漂漂亮亮。

5 先来看看明天的天气预报，啊哈，明天是大晴天啊，真是天助我也！



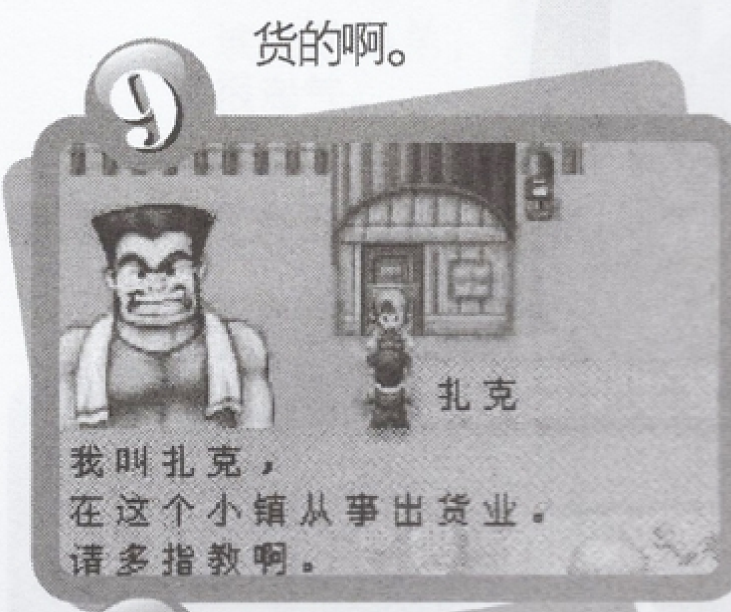
特别说明 本期杂志配套光盘中有最新的 GBA 牧场物语中文版及模拟器。

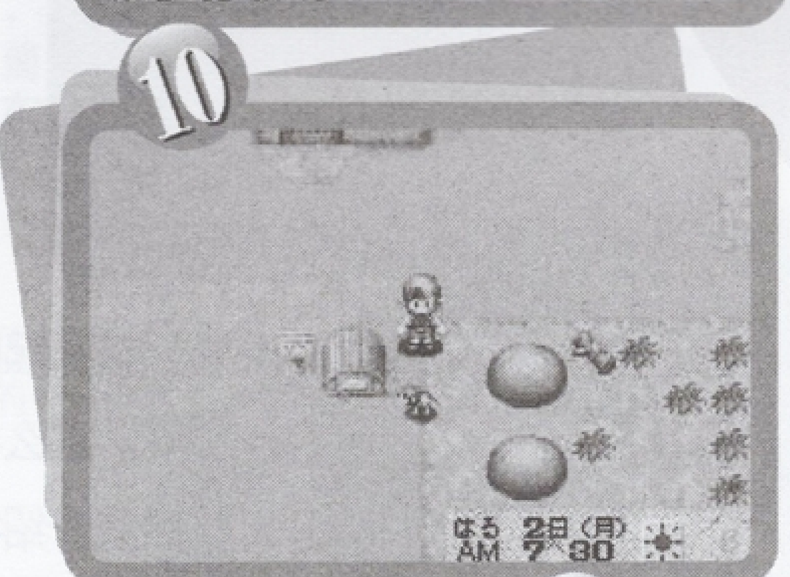
怎么样？有没有冲动想去玩牧场物语GBA？哈哈，我们100个推荐你去玩这个游戏，保证不会让你后悔。最后让我们来看看牧场中文版的开头LOGO吧。有了中文版，难道你还不想玩牧场？没理由吧？

New

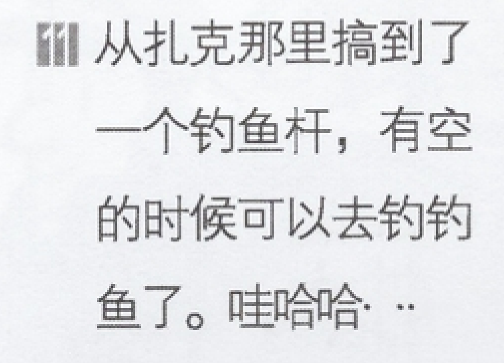
光盘收录

9 扎克？噢，原来是出货的啊。

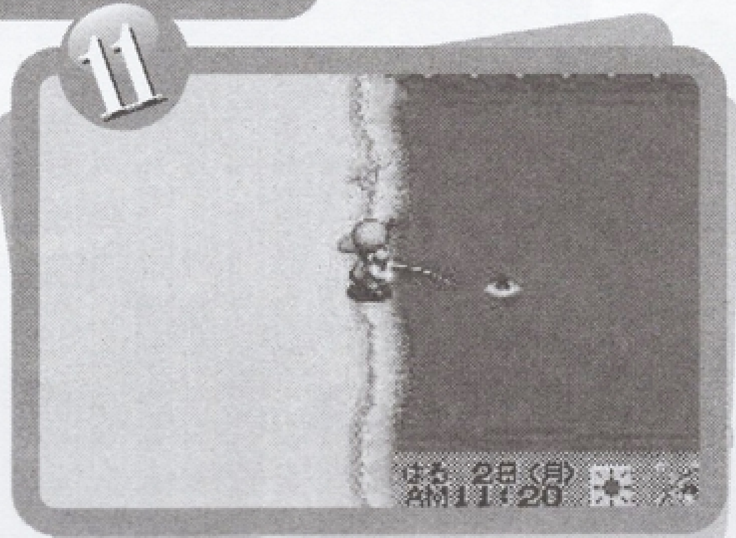


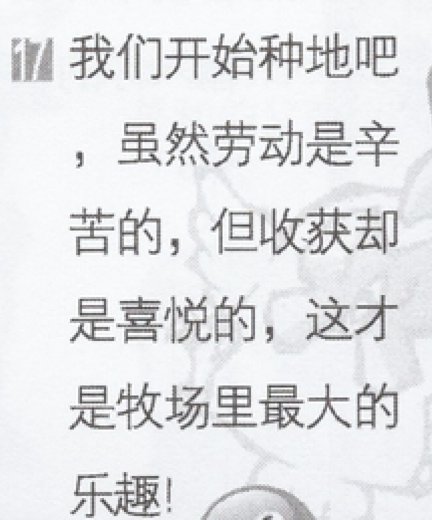


10 这是我们的牧场了。太乱了，等一会有空一定要好好整理整理。小狗狗，听话，我干活的时候一边玩去。

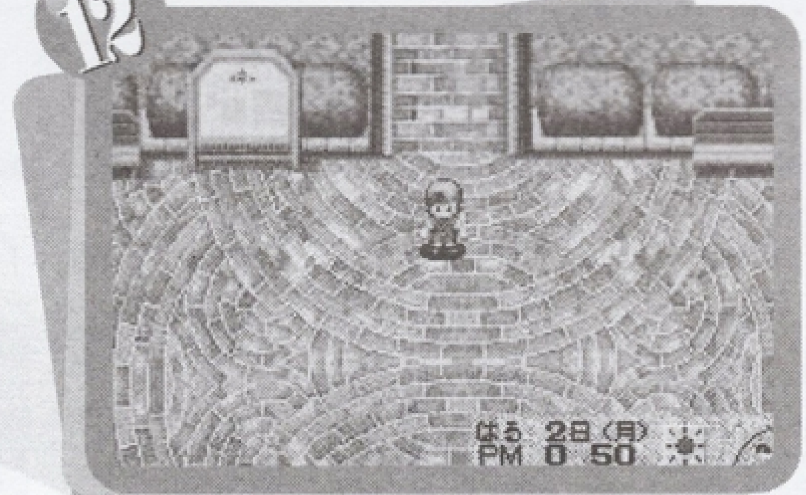


11 从扎克那里搞到了一个钓鱼杆，有空的时候可以去钓钓鱼了。哇哈哈··

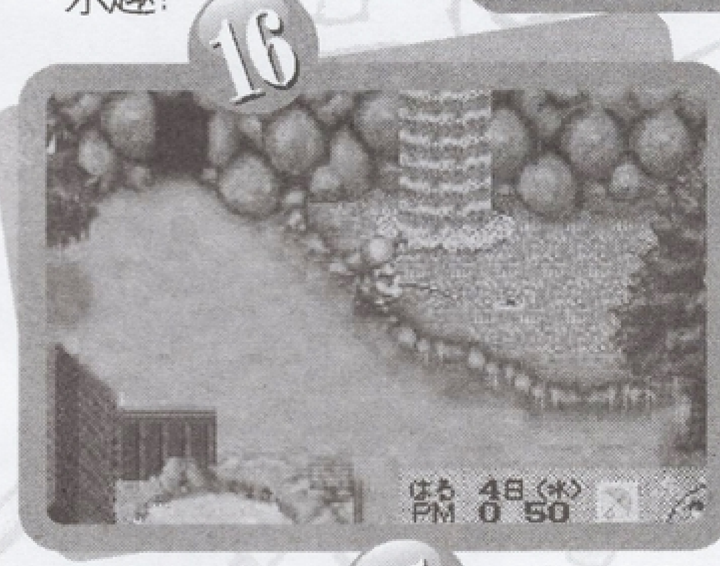




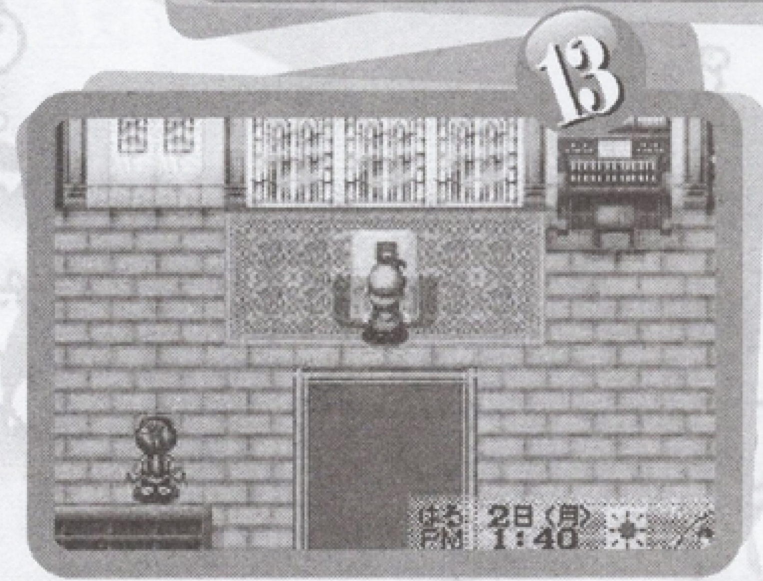
17 我们开始种地吧，虽然劳动是辛苦的，但收获却是喜悦的，这才是牧场里最大的乐趣！



12 平时举办活动的大广场，够气派吧？

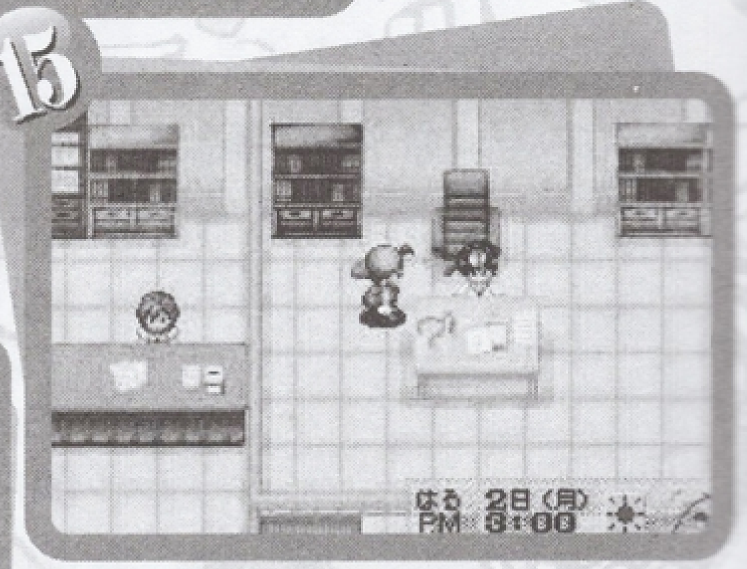


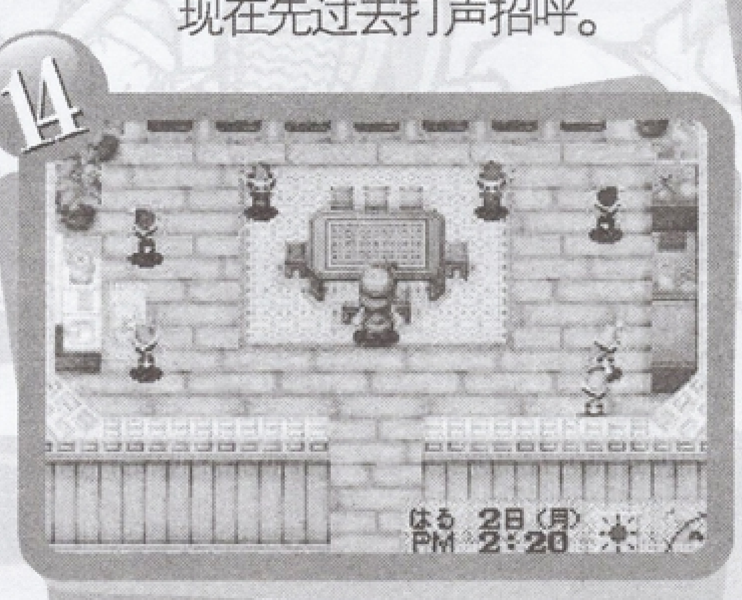
16 在后山钓鱼别有风味啊。（听说这个湖里有女神？不知道是真是假……）



13 我们再去教堂逛逛吧，有想过以后你会在这里举办婚礼吗？

15 有病了就去医院里走走，现在先过去打声招呼。





14 7个小矮人，玩过 GB 上牧场的应该很熟悉吧？他们可会帮你干活的喔，和他们可千万要搞好关系啊。

GAMEBOY ADVANCE 硬件大剖析

■模拟天下 liujunusa

大家不会忘记 1989 年任天堂公司发售的 GAME BOY 吧，从那个时候起，GAME BOY 几乎席卷了全球，为任天堂公司立足业界老大可算立下了汗马功劳，无愧为掌机的王者之王（其实，在 20 世纪 80 年代初任天堂公司的 Game&Watch 已经是掌机之王了）。

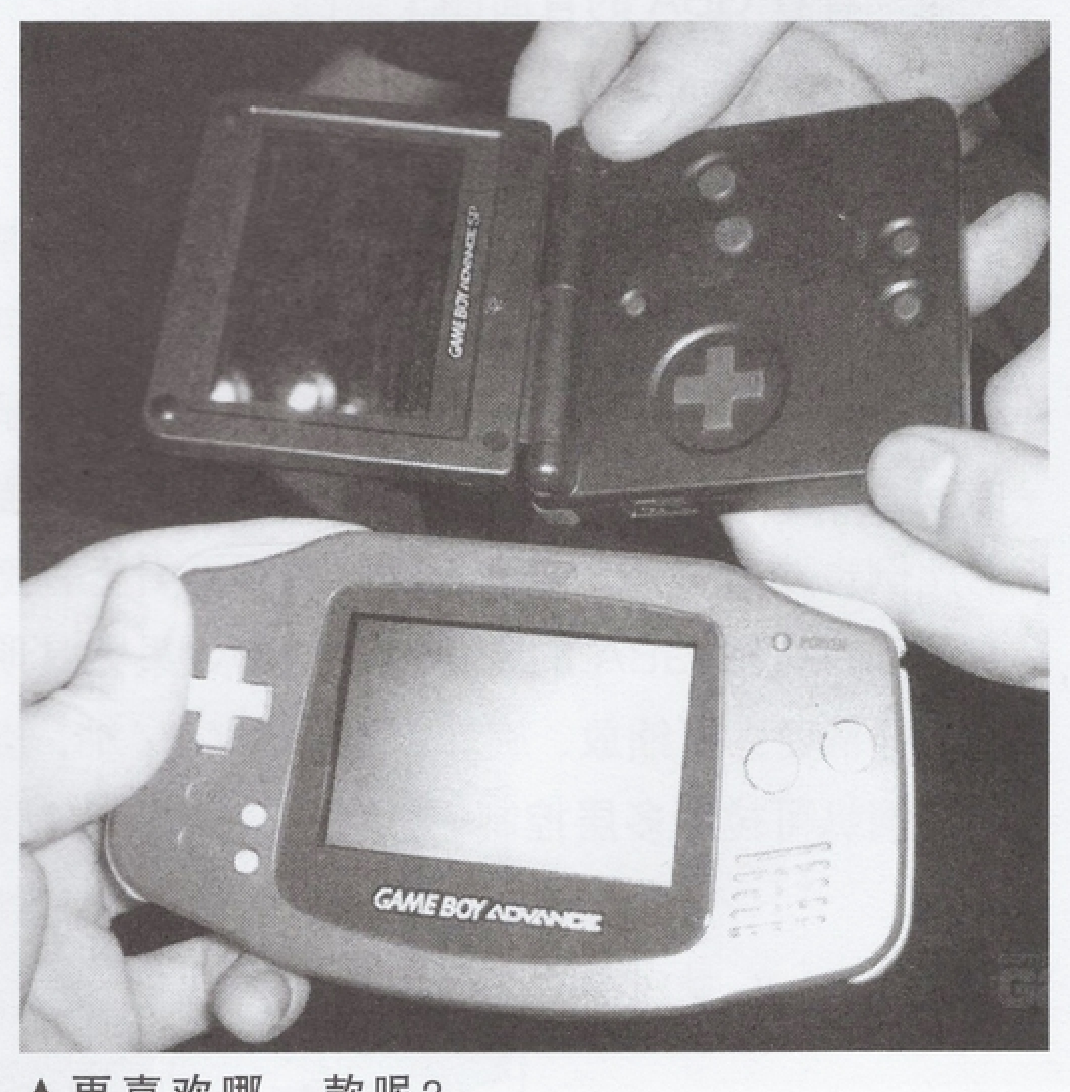
在次时代主机 SS　DC、3DO 等相继退出江湖的时代，技术含量极低的 8 位掌机 GAME BOY 竟然还能销量翻倍上升，可见其生命力的强盛。无论是同时代世嘉的 GAME GEAR　NEC 的 GT，还是十年后 SNK 公司的 NEO GEO POCKET 都无法将其赶下王者之位，不可否认确实是任天堂的又一个奇迹（没有办法，任天堂就靠创造奇迹发家：P）。可惜的是 GAME BOY 的画面太差劲了，任何主机也不可能长久不衰，于是全新改造的 GameBoy Advance 出台了。

2001 年 3 月 21 日，任天堂公司正式发售 GameBoy Advance 主机（以下简称 GBA）。大家都没有想到这个刚出生的新宠一出生就以强劲华丽的游戏画面叫大家目瞪口呆，可以说 GameBoy Advance 是 GAME BOY 完全升级版，真正延续了任天堂主机的不败之位。之后在 2003 年，GBA 改版机种 GBA SP 与大作《最终幻想战略版》同时发售，其保留原有 GBA 硬件，使用了翻盖式设计、可充电锂电池，此外还进行了内光处理，可使用不同的亮度条件。因为它与 GBA 在硬件方面并无差别，我们接下来就只介绍一下 GBA 主机的过人之处。

资料篇 GAMEBOY ADVANCE

首先，GBA 备有不同机壳颜色的主机供玩家选购，分别有蓝　橙两色按钮配搭银色　透明机壳等四款主机而操作键及整个集体非常像 PS 的手柄。

GBA 内置了一个 32 位的 CISC CPU，活活，相当于一台 PS，难怪任天堂公司称其为“掌上 PS”。GBA 还内置了一个简化的 Z80 处理器，这样可以完全兼容 GB 系列的游戏，为 Fans 们考虑的真周到。在存储器方面采用了 32KB WRAM　96KB WRAM（CPU 内部）、256KB WRAM（CPU 外部），这些内存只有在一些专业的图形工作站上才会使用，因此图像上得到了质的飞跃。遗憾的是它没有多边形处理器，那样在 3D 画面上必定处于不利之席，这也是今后掌机可以攻击 GBA 主机的唯一空隙（不要说我出的主意。.P



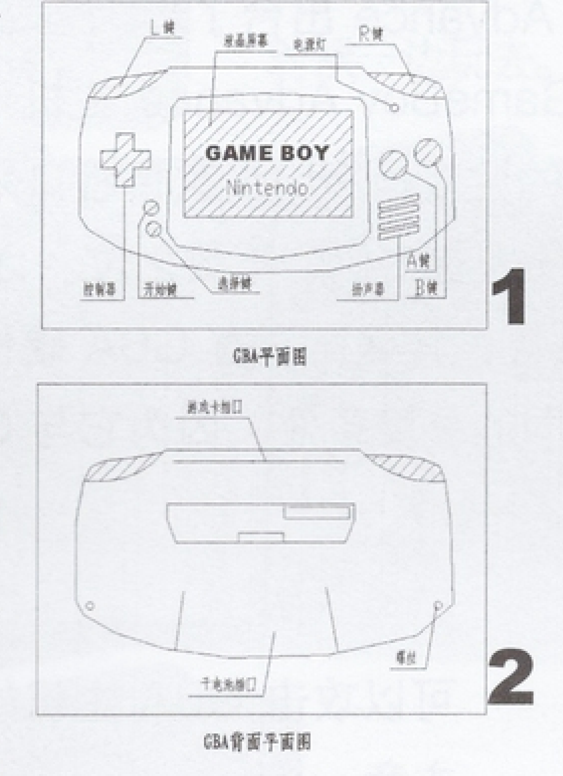
▲更喜欢哪　款呢？

硬件资料 GAMEBOY ADVANCE

尺寸：	长 24.5mm × 宽 144.5mm × 厚 82mm
本体重量：	约 140 克（含电池）
CPU：	32 位 ARM7 Custom RISC 16.7Mhz + 内置 Z80 8 位 CISC 芯片
显示器：	LCD 反射型 TFT 彩色液晶
画面尺寸：	40.8mm × 61.2mm
解晰度：	244 × 160DOT
显示能力：	最大发色数可达 32000 色
色彩：	128 位真彩色
色深：	多重色深，最大可从 16M 色中提取 65536 色，支持 Alpha 通道
内存：	32KByte WRAM + 96KByte VRAM（CPU 内部）+ 256KByte WRAM（CPU 外部）
SPU：	2 个硬件声音通道，最大取样率 44.1KHz
扬声器：	超薄型喇叭 SPEAKER 及 HEADPHONE 端子
通信机能：	GBA 专用通信线及软件，可同时四人对战
使用电源：	2A 电芯 2 枚或 GBA 专用锂电池、GBA 专用火牛
电池寿命：	2 节 5 号电池（约 20 小时）+ GBA 专用锂电池（约 10 小时）
耗电量：	0.6W
卡带：	最大 256MEGA BYTE（GBA 专用）完全兼容 GB、GBC 系列卡带
接口：	GB、GBC 卡带兼容接口 +GameCube 通讯接口 +3.5mm 耳机插口
存储媒介：	GB、GBC、GBA 卡带

机体介绍 GAMEBOY ADVANCE

下面我们来看看GBA的平面图（如图1），顶端分别是L键 R键，大概是针对特殊游戏的，例如赛车游戏中的平衡；中央是液晶屏幕，液晶屏幕左边分别是十子控制器和开始、选择键；液晶屏幕右边分别是电源显示灯A键 B键 扬声器。下面我们来看看 GBA 的背面图（如图2），顶端是游戏卡插口，底端是干电池插口。



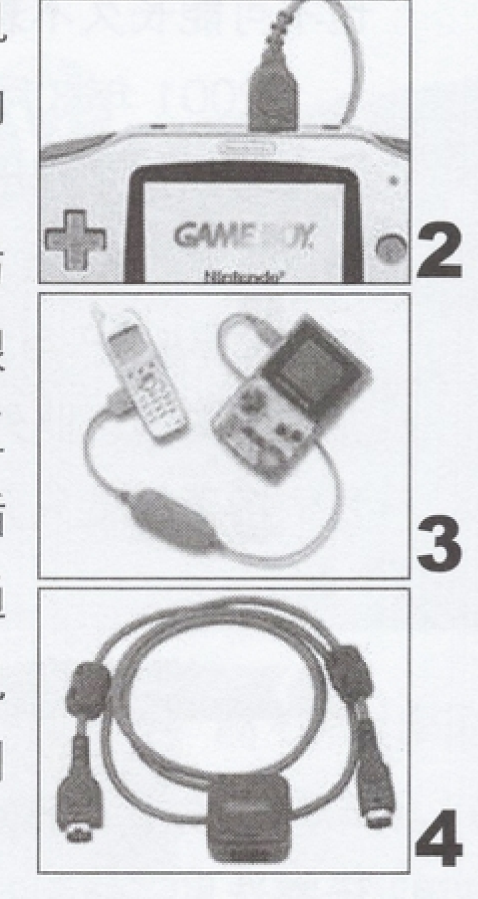
1 GBA平面图
2 GBA背面平面图

显示篇 GAMEBOY ADVANCE

GBA 的同时发色数可达 32000 种颜色，屏幕在现有手掌机中是最大的，有 2.9 寸，横向解像度也比 GBC 的 144 点多出 96 点，屏幕画面的比例也改为了 4.3 画面，这样的视野看上去宽阔多了，有些 GBA 的专用游戏这种效果尤其明显。屏幕硬件可缩放 旋转，可变形X Y轴，旋转轴横纵可拉深多层控制，呵呵，GPU 方面确是了得。

网络篇 GAMEBOY ADVANCE

GBA 的扩充插口位于机壳顶部，主要用作联系外界的通讯用途。首先，可兼容 GB GBC 的卡带，其次，可与 GameCube 连接，通过一根连线即可达到两个主机的互动，方便之极。另外，扩充插口也可用于多人对战，只要通过对战线就可和其他三个主机做通讯对战，最多允许 4 人同时对战（如图 3～5）。



2
3
4

电力篇 GAMEBOY ADVANCE

GBA 也可以使用室内的直流电，也可以使用干电池或充电电池提供用电，2 节 5 号干电池可提供大约 20 小时供电时间，另外还可选购 GBA 专用充电锂电池，2 小时的充电就可以提供多达 10 小时的供电时间（如图 6）。GBA SP 则使用专用内置充电电池，充电时间为三小时，游戏时也可充电。锂电池可提供照明情况下十小时游戏时间 照明关闭情况下十八小时游戏时间。（如图 7）


5



6


7



以下游戏推荐仅代表个人感受，欢迎意见不同的朋友投稿或来信交流 silen@emucn.net。

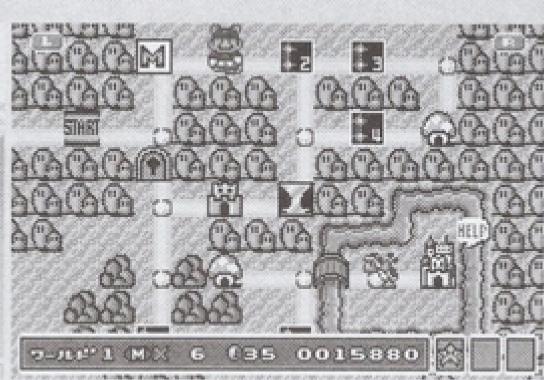
本期杂志配套光盘中已收录推荐游戏及 VisualBoyAdvance 中文版模拟器。

超级马里奥 4

GBA 上第四作马里奥，本次移植的是 FC 的三代。当初是 88 年的作品，系列首次引入了换装系统，操作手感比起前两作更佳，并且还加入了地图分支选择系统，使得出现了“自由度”的感念，是一款即使在今天看来也是很优秀的动作游戏。本次移植不但保留其原貌，并且借助 GBA 机能的强大，对画面音效等方面进行了强化，使其顺应了时代，绝对是暑期一大强档游戏之一。



评分：★★★★☆

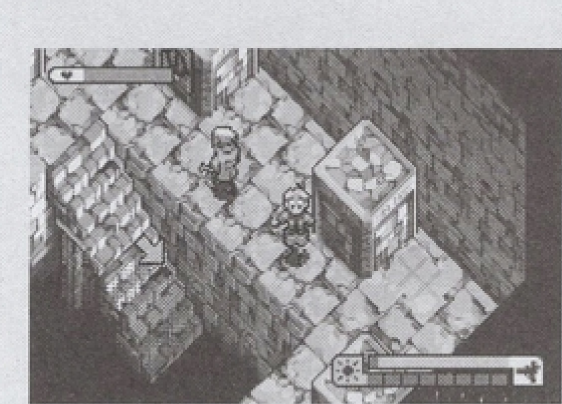

NO.1

我们的太阳

KONAMI 标榜的新概念游戏，需要通过专用的感光器收集阳光来和敌人战斗。游戏监督是小岛秀夫，游戏玩法类似 MGS 系列，这点就连可以靠敲击墙壁吸引敌人的设定都一模一样。另外游戏还加入了一个“烧烤 BOSS”的系统，真是前无古人，不得不令人赞叹。但是除此以外游戏其他部分略显平庸——非常传统的斜 45 度视角 A·RPG，形式差不多的迷宫，似曾相识的迷题，使得整个游戏只能算中等偏上，离黄金大作尚有一段距离。



评分：★★★☆





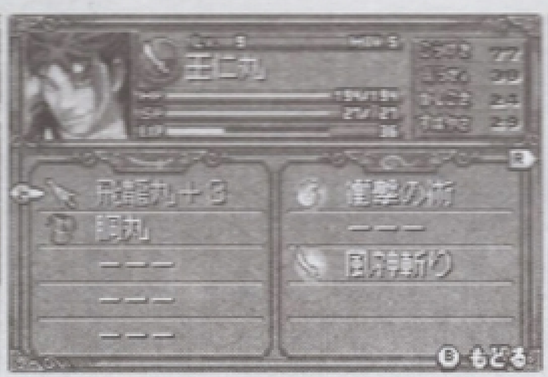
NO.2

鬼武者战略版



评分：★★☆

原本的动作游戏被改编成了 SLG，该系列忠实 Fans 或许会觉得难以接受吧，然而即便是对经常玩 SLG 的玩家来说，本作在他们眼里也只不过是一款“挂着鬼武者名字”的杂牌游戏而已。游戏中可以找到的属于鬼武者的东西实在太少，反之却到处充斥着《皇家骑士团》的影子，不管是战斗模式也好，战场地图也好，就连游戏的字体都是一模一样的，简直活脱脱一个“皇骑－鬼武者版”，实在是令玩家觉得失望，尤其是像 CAPCOM 这样的大厂。看来 CAPCOM 想要出优秀的 SLG 游戏还得多花功夫才行。

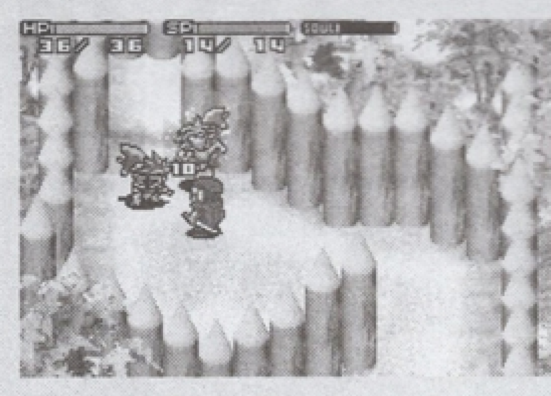

NO.3

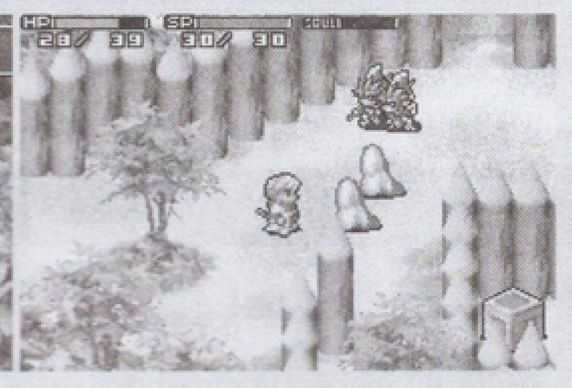
光明之魂 2



评分：★★★☆

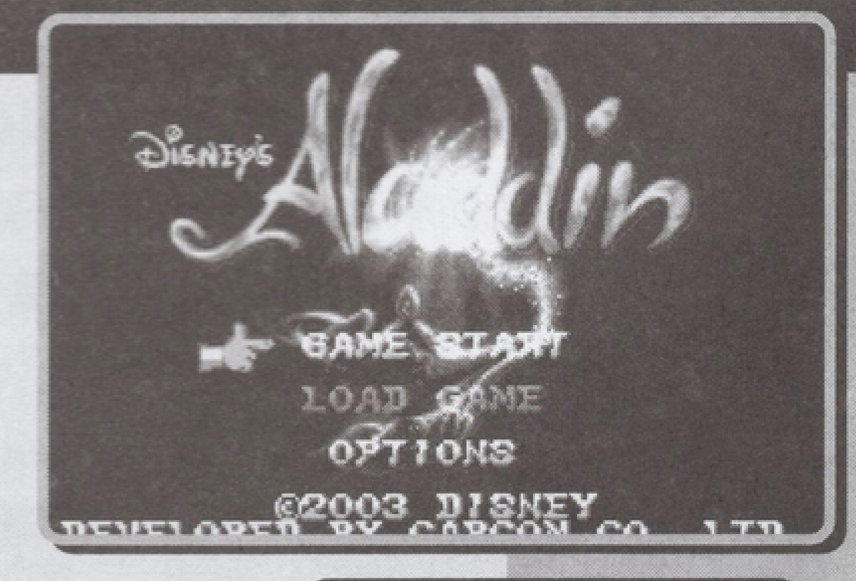
世嘉公司去年出品的一代的正统续作。任何接触过平面 A・RPG 的玩家都能轻松上手。本作的操作手感相对前作有所加强，画面也有所提高，职业也由前作的 4 种增加到 8 种，其他细节方面也都有不同程度的提高。本来也应该是款很优秀的游戏了吧，但是鉴于前作已经摆在那里了，相对本作的进步还是太小，只能算是个一代的加强版而已。当然对喜欢玩此类型游戏，或者有 GBA 能和友人联机玩的朋友来说，本作还是非常值得一试的。



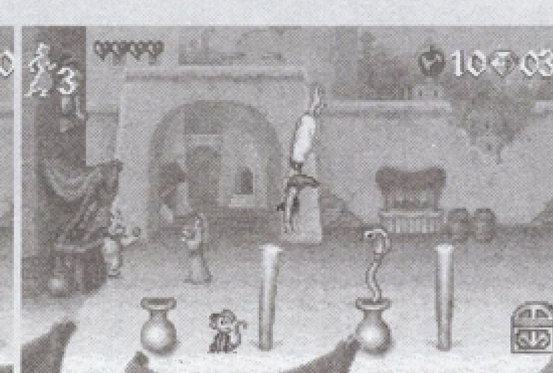
NO.4

阿拉丁



评分：★★★★

一款非常不错的 ACT 游戏，CAPCOM 出品。游戏画面、音乐部分采用迪斯尼传统风格，使玩家亲切感倍增（从未接触过迪斯尼作品的除外）。游戏角色采用 9 头身比例设计，动作丰富手感一流。关卡设计也很出色，不仅关与关之间的差别很大，不会使人产生乏味的感觉，而且每一关的隐藏要素都很多，值得反复研究。本作可以说是目前最成功的迪斯尼动画改编游戏之一。

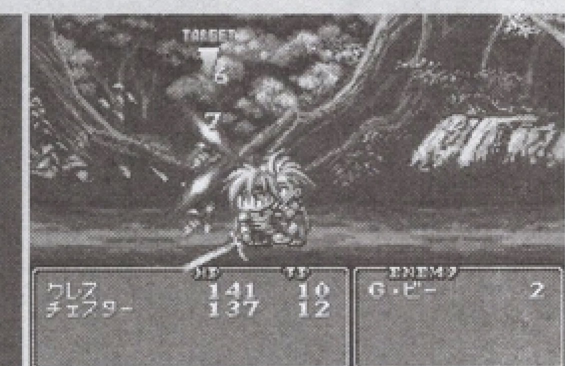

NO.5

幻想传说

NAMCO出品，95年SFC版移植作，“传说”系列首部曲。游戏以RPG方式进行，战斗中加入动作要素，相对完全的文字RPG要好玩不少。本次移植较之前作在各个方面都有所加强，即使对于传说系列的老玩家来说本作的可玩性也是很高的。另外特别值得一提的是本作中加入了大量真人语音，其数量之多，清晰度之高，在GBA史上都是很少见的。推荐喜欢RPG、特别是喜欢传说系列的玩家一定要玩玩本作。



评分：★★★★☆


NO.6

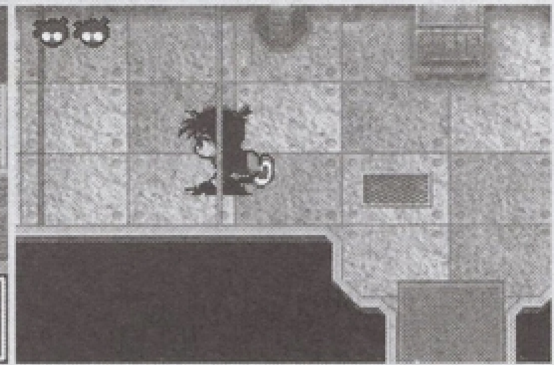
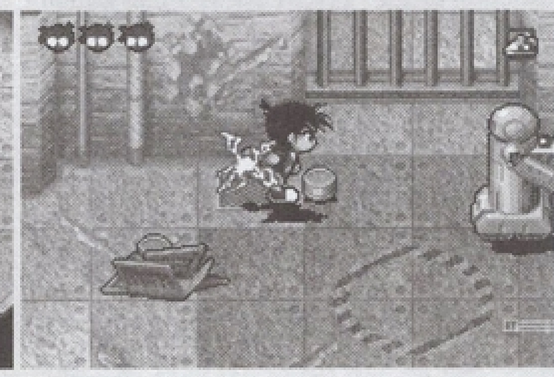
名侦探柯南

柯南热在日本从来没有过减退的趋势，在这个时候眼镜厂出这么个游戏除了让人联想到骗钱外还能有什么呢。游戏的剧本虽说是原创的，但是其中很多要素在原作动画中都可以找到原型，给人的新鲜感实在不怎么样。游戏的操作更是差劲，使用了象是ACT+AVG的形式，但游戏性明显存在问题，关卡简单，谜题单调，天气又那么热，玩着玩着就昏昏欲睡了。总之除非是超级柯南Fans且日语了得否则还是不要碰此作比较好，免得动肝火。



评分：★★☆



NO.7

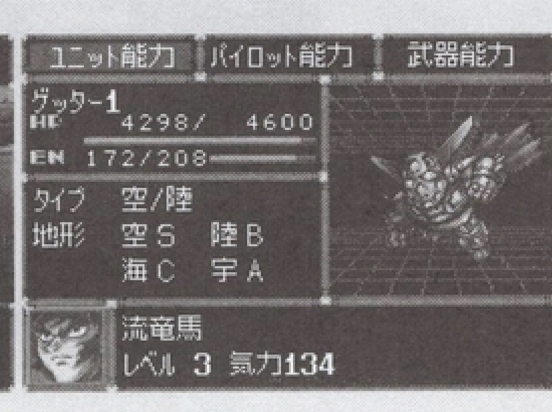
超级机器人大战D

此前看过很多关于本作的报道，当时不觉得怎样，玩过之后才发现本作是那么的优秀。画面部分自然不用多说，比起机战OG又有很大进步，合体攻击更是华丽无比。系统方面敌我双方战斗力有所调整，使得游戏难度加大，对策略要求更加严格；剧情部分相当出色，这回连地球都不见了，于是一干“毁灭地球男”都纷纷加入我方阵营。最后再加上128M的大容量，抱怨OG太短的朋友这回也该满意了吧。



评分：★★★★★







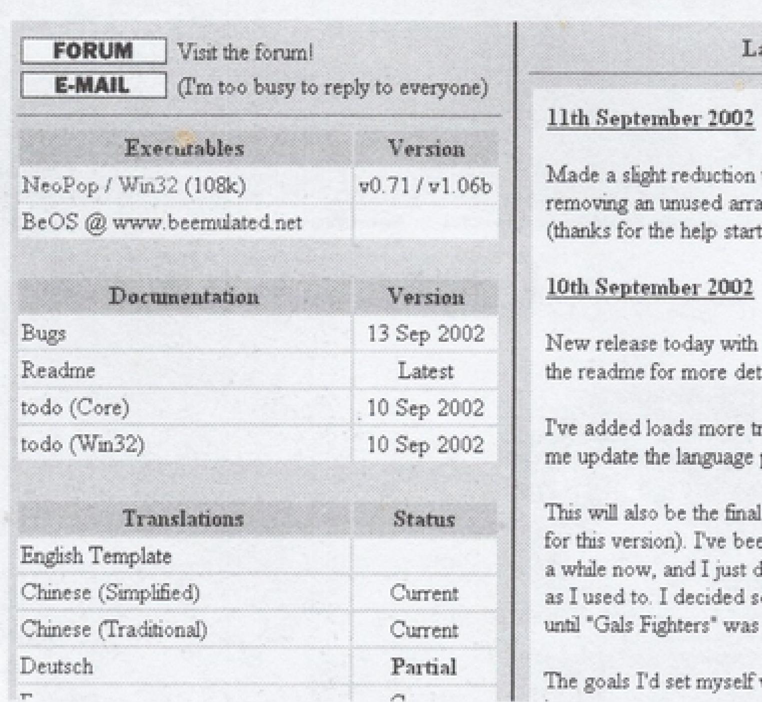
NO.8



NEOPOP——动感尽在掌握

NeoGeoPocket 以下简称 NGP 是 SNK 步入掌机市场的一个重要项目，可惜因为经营理念等种种因素，这个花了心血开发、被给予厚望的新产品刚刚进入市场就一闪而逝，而且很不幸成为 SNK 倒下的主要原因之 。不过又有小道消息说新的 SNK PLAYMORE 准备再度开发 NGP 游戏，暂且打住不谈。NGP 有黑白 NGP 与彩色 NGPC 两种机型，里面的游戏大多是 SNK 自己开发的，自然偏重于格斗与动作游戏，虽然也不乏《皇家骑士团外传》这样的大作，但是毕竟游戏类型过于单调，所以直接导致了玩家购买欲的下降。从这点来看，NGP 是一款失败的主机。但是 NGP 本身的机能并不薄弱，加上 SNK 纵横街机格斗界多年，早已积累了丰富的游戏开发经验，因此几乎 NGP 上的每款格斗游戏都是不输街机的优秀作品，玩过的人将会产生“好棒的手感 这真的是掌机游戏吗？”的惊叹。良好的操作性加上完美的移植，将让你捧在手中欲罢不能，随时随地享受格斗的乐趣。

说了这么多，是不是已经有同学忍不住想玩了？没问题！人手一个 NGP＋全套游戏 啊？问我有没有这么多钱？呵呵，当然不是送真的 NGP，给大家送一个 NGP 的模拟器吧。(再次受到西红柿洗礼 ··

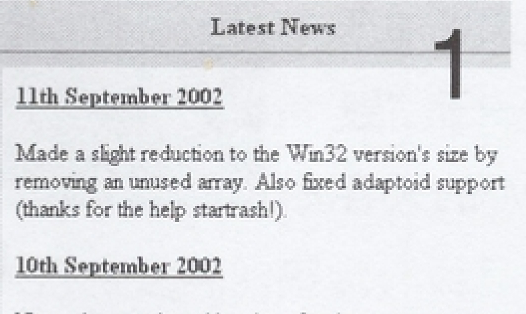


FORUM Visit the forum!
E-MAIL (I'm too busy to reply to everyone)

Executables	Version
NeoPop / Win32 (108k)	v0.71 / v1.06b
BeOS @ www.beemulated.net	

Documentation	Version
Bugs	13 Sep 2002
Readme	Latest
todo (Core)	10 Sep 2002
todo (Win32)	10 Sep 2002

Translations	Status
English Template	
Chinese (Simplified)	Current
Chinese (Traditional)	Current
Deutsch	Partial



Latest News

1

11th September 2002

Made a slight reduction to the Win32 version's size by removing an unused array. Also fixed adaptoid support (thanks for the help startrash!).

10th September 2002

New release today with quite a few improvements - see the readme for more details.

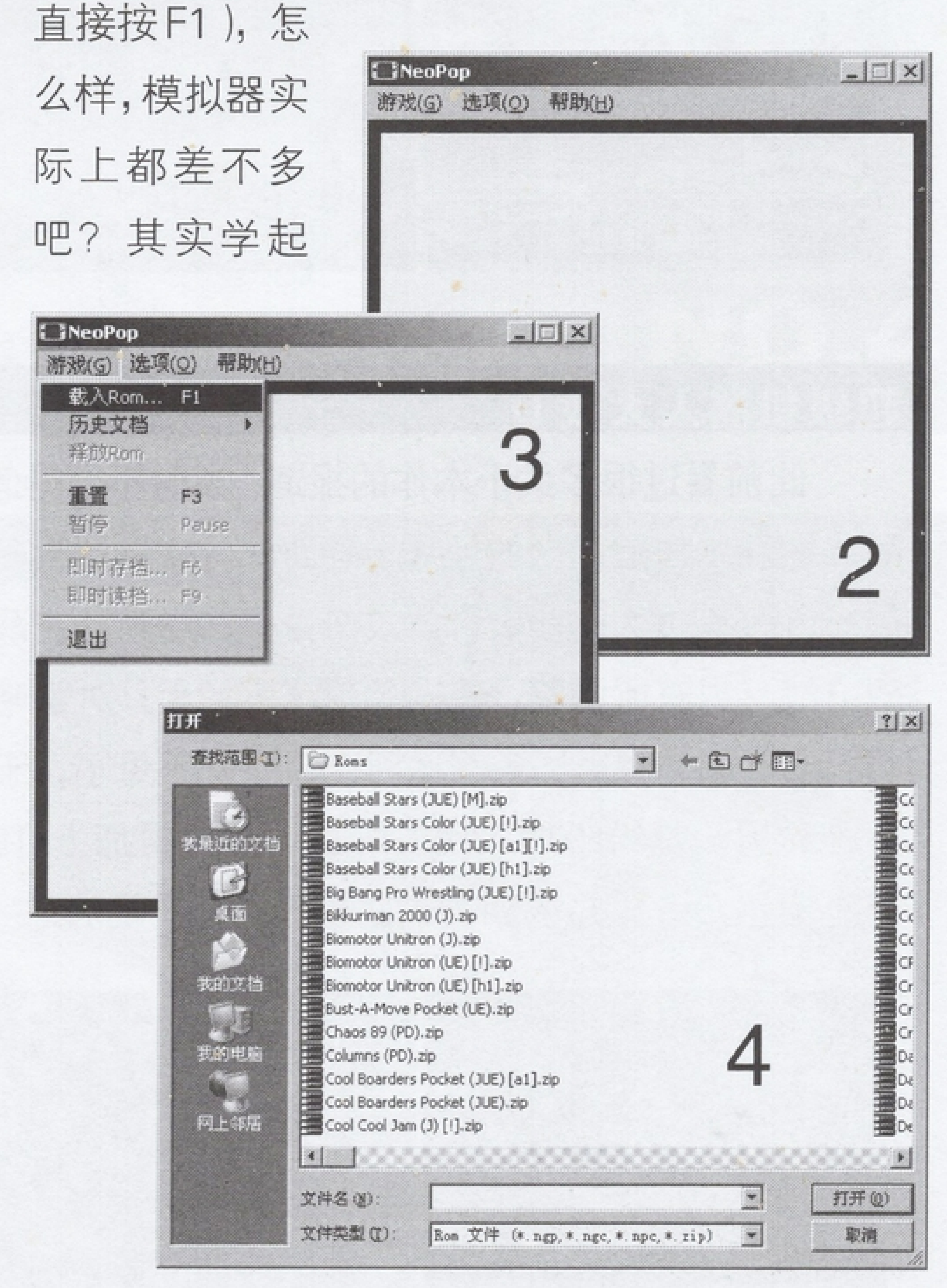
I've added loads more translation strings, so please help me update the language packs!

This will also be the final release (baring any little bug fix for this version). I've been growing tired of the project f a while now, and I just don't enjoy working on it as muc as I used to. I decided some time ago that i'd stick it out until "Gals Fighters" was fixed.

The goals I'd set myself when I started NeoPop have al

推上破眼镜继续 这次要介绍的 NGP 模拟器的名字叫 NeoPop，官方地址是 http://neopop.emuxhaven.net。这个模拟器在鼎盛时期一直保持着高频率的更新，从而在模拟效果上也很出众，虽然早在 2002 年 9 月就停止更新了，但是应该说目前在 NGP 模拟器中 NeoPop 的完成度还是比较高，因此下面就给大家做个使用指导。如图 1

首先运行光盘内的安装包，安装方法同上节课的 CALLUS，然后在开始菜单中运行“NeoPop-Win32 中文版”，见到如图所示界面了吧，很简单的标准 WINDOWS 窗口。看了上节课的 CALLUS 介绍，同学们应该知道怎么打开游戏了吧？对了，就是“游戏>载入 Rom· ” 也可以直接按 F1)，怎么样，模拟器实际上都差不多吧？其实学起

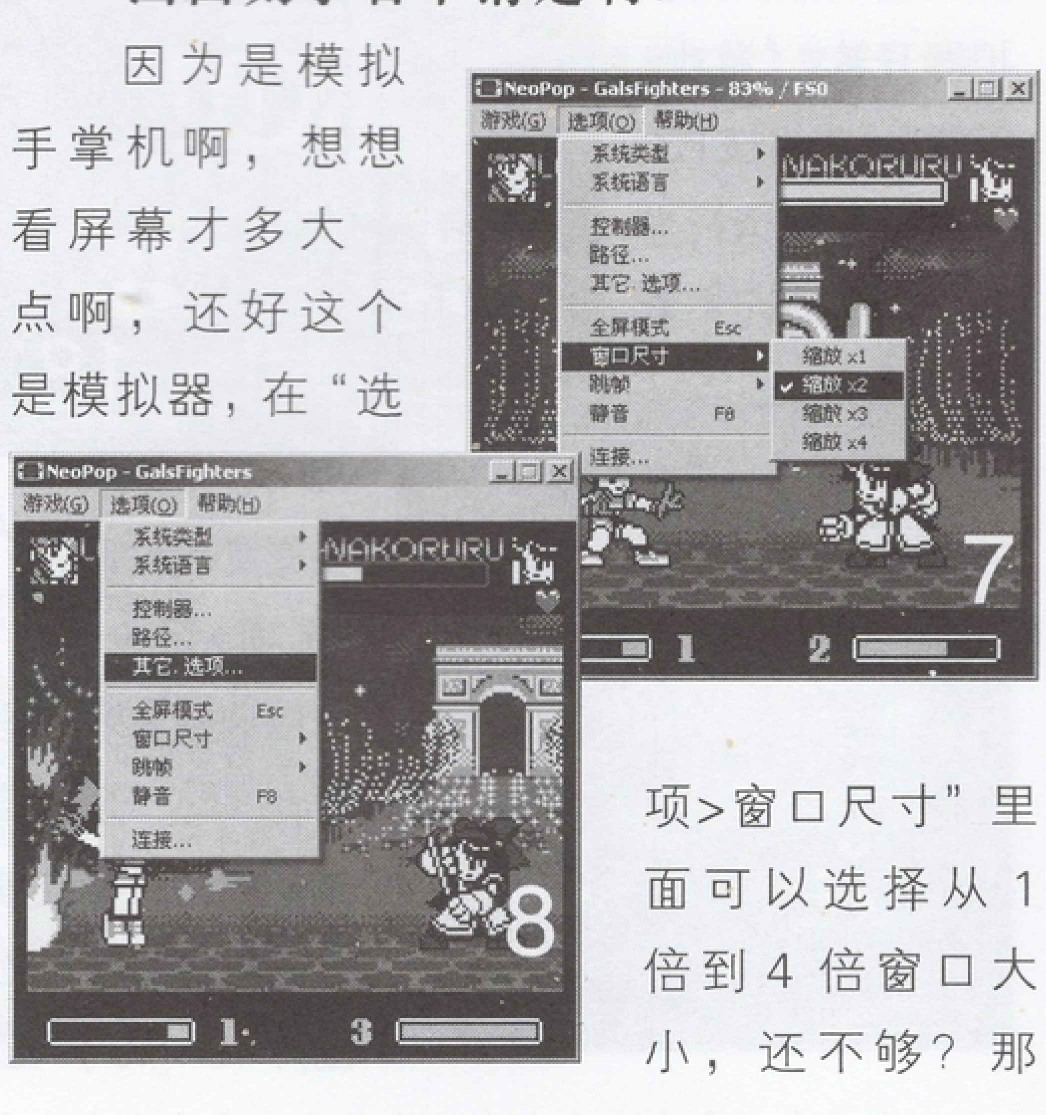


模拟器来一点都不难的，一通百通。打开的游戏必须是 *.ngp 格式的，如果压缩成 ZIP 文件也可以，不过 RAR 文件可不行啊。各位买了杂志的朋友就不用操心了，紫菜老师早就全帮同学们把游戏放到 Roms 文件夹里面了。 如图 2～4

下一步是什么呢？ 某同学抢答 设置控制器)嘿嘿，不错不错，找找看，在“选项 > 控制器 ”里面，因为是手掌机，只要设置一个人的就可以了，一般设置“上、下、左、右、A、B”这六个键就可以了。如果安装过手柄的话，那么图中灰色的地方就可以下拉选择手柄，设置方法和设置键盘一样的。 如图 5～6 好，基本操作说过了，同学们在游戏中还有什么问题吗？

——画面太小看不清楚啊？

因为是模拟手掌机啊，想想看屏幕才多大点啊，还好这个是模拟器，在“选项>窗口尺寸”里面可以选择从 1 倍到 4 倍窗口大小，还不够？那直接按下 Esc 进入全屏幕模式吧，不过画面可是比较粗糙哦，同时还可以到“选项>其他选项”里面钩上第 项来把画面拉满整个屏幕。 如图 7～8



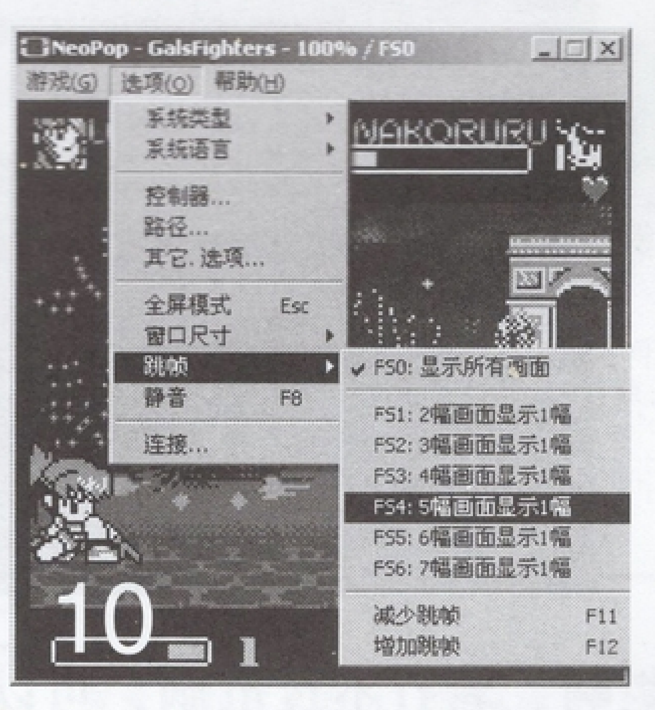
——声音太单调了，不好听。

那可以钩上“选项>静音”快捷键 F8，然后打开你的 WINAMP 找喜欢的歌当背景音乐吧。 (如图 9



——机子太差玩起来慢。

哎呀，想玩转模拟器这个东西，机子可是越高级越好啊。现在只好补救一下了，按 F12 是少显示几帧，F11 是多显示几帧，自己调整 下，最多可以少显示 6 帧，看起来就惨了点啊，还是升级机器去吧。在“选项>跳帧”里面也可以直接选择。 如图 10



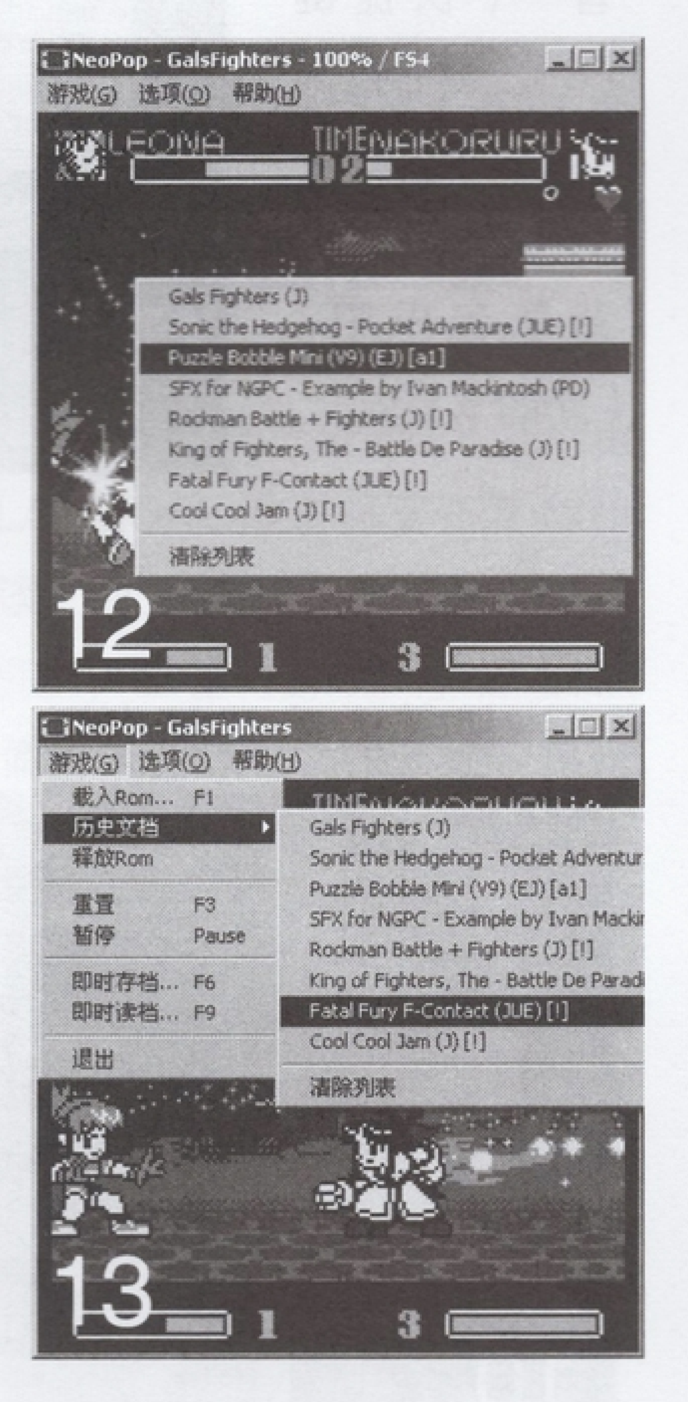
——同时做几件事的话，切换起来很麻烦啊，还容易被打死。

唉，这个同学真是，打游戏就好好打嘛，干吗还开着 QQ 泡 MM。算了，告诉你吧，按下键盘上的“Pause Break”键或者选择“游戏>暂停”



就可以先暂停游戏。如果要一劳永逸的话，就进入“选项>其他选项”，钩上第 项是让你 旦切换到其他程序就自动暂停游戏，很体贴吧，再也不会因为弹出来的 QQ 消息而被打死了 钩上第一项是让 NeoPop 窗口 直处于最上方，这样其他窗口都挡不住它了，也很方便哦。 如图 11

——游戏太多了啊，我找不到上次玩的那个了。



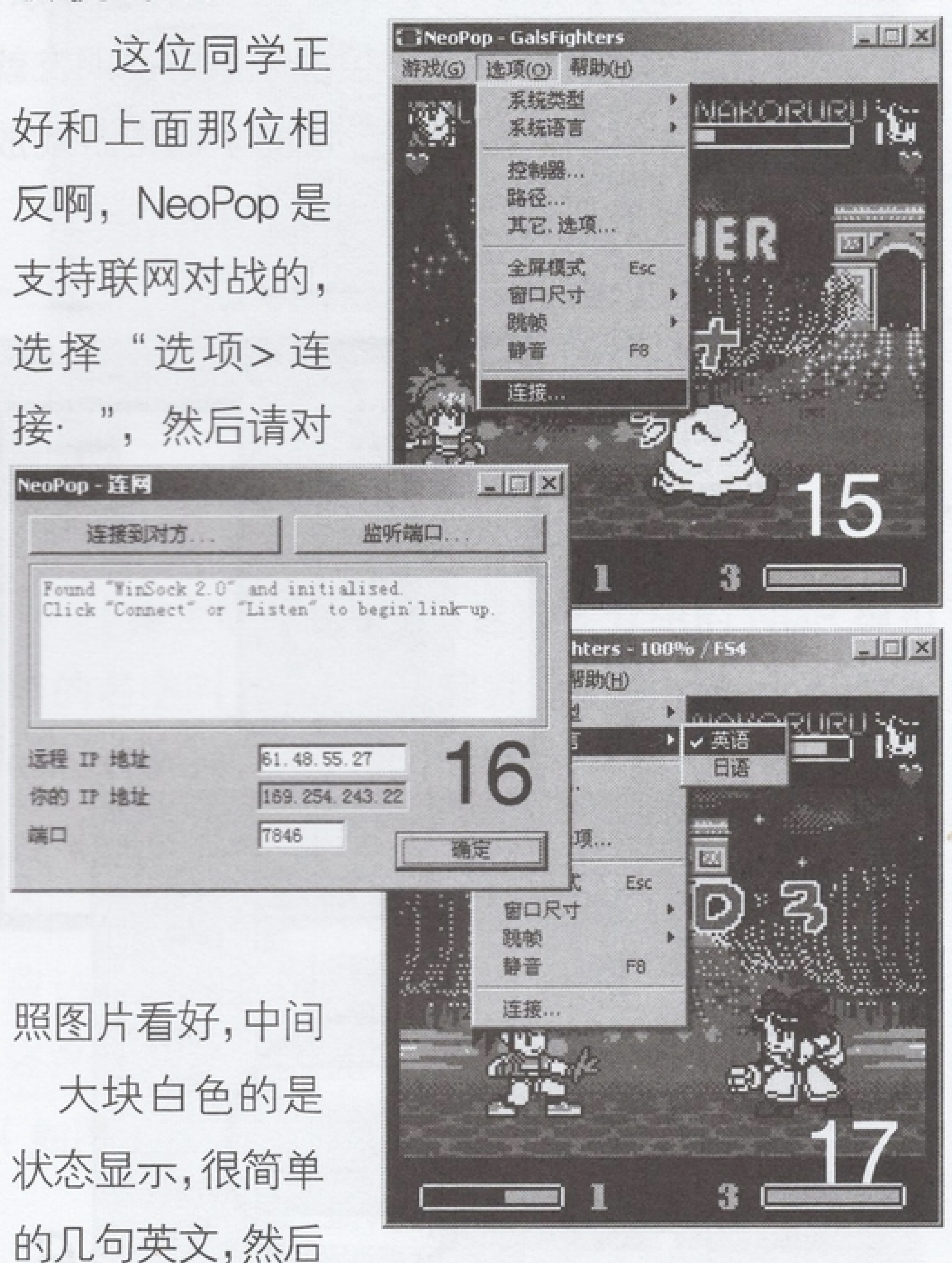
呵呵，这么多游戏很容易搞混啊，不要紧，在模拟器主界面上按右键，怎么样，最近玩的 8 个游戏是不是都出现了啊，这下好找多了吧。按下“清除列表”就可以重新开始记录玩过的游戏。在“游戏 > 历史文档”里同样可以找到这些选择。 如图 12～13

——我游戏很烂啊，老打不过电脑，可以随时存盘吗？



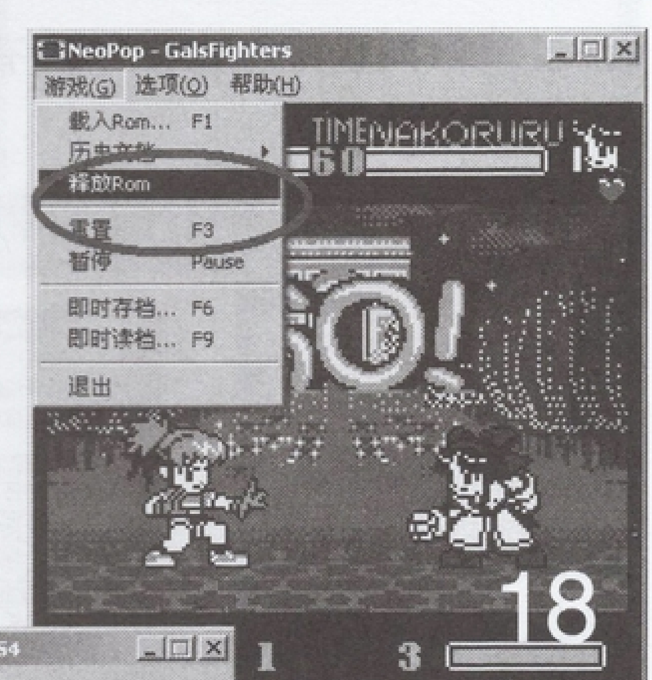
当然可以啊，菜鸟总是要经过锻炼才会成长的。按下 F6 就可以存盘，在弹出的窗口里面输入想要的文件名就可以了， 般默认也 OK，不过小心不要覆盖以前的文件哦。然后按下 F9 就可以读盘了，选择 下上次的存盘文件，再次挑战吧。菜单是在第 个“游戏”的下拉里面。 如图 14

——电脑太简单了啊，有没有办法和真人联机打啊？



这位同学正好和上面那位相反啊，NeoPop 是支持联网对战的，选择“选项> 连接 ”，然后请对照图片看好，中间 大块白色的是状态显示，很简单的几句英文，然后其他部分先保持默认不动，做主机的那个同学按下“监听端口”，另外一个同学在“对方 IP 地址”里写上主机的地址，按下“连接到对方”，连接上以后就载入游戏开始吧。不过两个人最好都是公网宽带上网或者同一个局域网哦，如果是内网共享或者小猫拨号的话 可能就比较危险了。 如图 15～17）

恩，不知不觉这堂课快下课了啊，我最后再补充几点吧 “游戏>释放 Rom”可以先关闭游戏但保持模拟器开着 “游戏>重置” 或者按 F3 则可以重新运行当前这个游戏而不需要重复载入 ROM；“选项>系统语言”可以选择游戏的语言是日文还是英文，设置过了要重置游戏才有用。如图片 18～19





天下模拟辞典 上

■模拟天下 /Crix CLARK.H

0-9(2)

1964
　个相当优秀的源代码公开的　N64　模拟器　符合 Zilmar　插件标准，目前仍在开发当中

404
　上网时最常碰到的一个错误之　，“404 File Not Found”的简写　即“你所要查看的页面并不存在”

A(19)

aardvark
　生长在南非的一种食蚁兽。此词与　EMU　无关　但是本词典作者坚持认为没收本词的词典不算　本好词典

about
　关于。通常为菜单的一项，用于说明这是个什么软件及软件的作者等。以前也有作者将自己玉照弄在上面，不过出于程序员普遍的长相水平此种做法并没有盛行　参看　menu（图片　about.png）

Access Violation
　访问冲突　访问违例。一个程序在访问不再能够被该程序访问的内存时即出现此错误。Windows　程序中比较常见的一个错误，发生的具体原因很多。（图片　Access Violation.png　注释·　一个发生此错误的例子^　^）

Active
　活动　使之起作用　比如用鼠标点击某个标题栏灰色的窗口就可以激活它

Adaptoid
　种用来将家用机上的手柄转接到电脑上使用的设备。比如 Wishtech Adaptoid 就能够让你在电脑上使用　N64　的手柄

AFAIK
　[缩写]As far as I know
　每一个编程高手们应该都是很忙的，他们喜欢把时间用在电脑上来　遍又一遍地设计和调试程序　了解了这　点我们就不难理解为什么他们在说明问题时总喜欢把“As far as I know”（据我所知）简写成这样了　同样的例子还有“AKA”（Also known as　也称作）。

Alpha
　希腊字母α　也是图形学术语　意同“透明”亦称 Alpha blending。

anykey
　表示键盘上所有按键中的“任意”一个　通常通过按“任意”键达到使程序继续运行，跳过动画等目的。不过据说因为一些公司接到了用户在键盘上找不到该“任意”键的投诉若干知名公司已在用户手册里将所有的 Anykey 改为 SpaceBar（空格键）。

Arcade
　营业用游戏机，相对于家用机，亦可叫做街机　街机厅投币式电子娱乐器等等

Artwork
　不知道你有没有在电脑上玩竖版射击游戏时注意到屏幕左右两边都是黑乎乎的，有人就想到了把这两道边也装饰起来，这样的背景图片就叫　Artwork　应用于　MAME　中

ASM
　种低级编程语言，能够直接地操作硬件　功能强大强大的程度与其难懂的程度相同

aspect radio
　屏幕的长宽比。标准的电视和显示器的长宽比均为　4　3　因此分辨率一般为　1024*768　800*600　等等

associate
　关联　将模拟器与某　类型的文件关联后，就可以在系统中通过双击文件来直接使之运行　文件关联的直接体现般就是文件的图标

attenuation
　衰减

audit
　审核　模拟器通常把检查　ROM　的存在与正确性与否叫做　audit　当然这　步我们一般只是看看文件名及文件大小而已

Author
　作者。不管是文档　代码　亦或是软件程序　其作者都是模拟界能够不断前行的动力

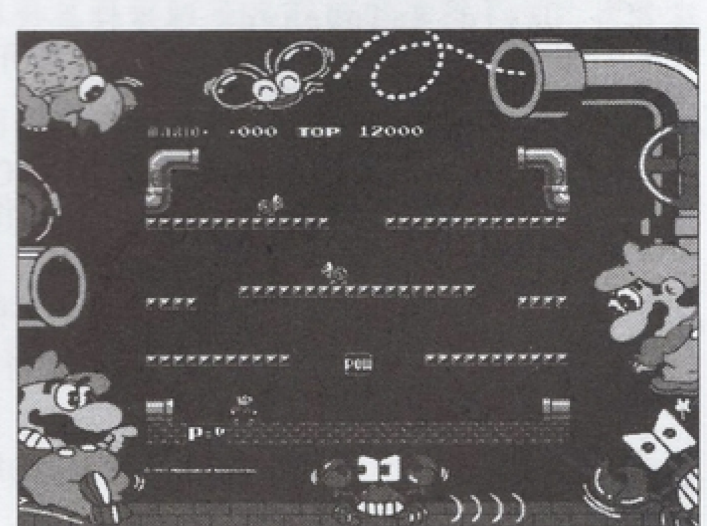
auto
　自动　即由电脑来做本该我们做的事。如 autoframelimit（自动帧数限制）、auto-detected（自动检测）等等　至于玩家用的最多的，应该就是 autofire（自动连发）吧　可以免去你手指的折磨以及你手指对键盘的折磨

available
　可用的。如 Available ROM（可用的ROM），比如模拟器可以自动查看目前 Available 的游戏。参看 unavailable。

B(12)

background
　背景　如蓝天白云　沙滩瀑布　男主人公的卧室等

Bezels
　街机机台框架的一部分，通常位于显示屏的正上方。这个东西起两个作用　首先当然是为保护显示器不被某些特别“愤世嫉俗”之大侠的无情铁拳直接无情重击，第一个也可以适当降低显示屏的亮度　当然这个重要而显眼的部分通常上面贴满了各种各样的图片，有些还写着出招表等游戏信息



Big-Endian
　一个十分专业的编程术语与　Little　Endian　相对　它们都指的是　串字节在内存中存储的顺序。在一个　Big-Endian　的电脑里　一个数据存储时是按照“高低低高”的方式的。比如一个双字节的数“4F52”，那么存储时高位　4F　即会被存储在内存地址的低位，而低位　52　会被存储在内存地址的高位（例如　4F　存储在地址　1000　那么　52　就会存储在　1001）。

BIOS/bios
　[缩写]Basic Input & Output System
　基本输入输出系统　　台计算机（当然游戏机也是）的最基本的系统　负责处理输入和输出的数据　大多数游戏机

都有 BIOS 且可能因主机版本不同而异，也有一些游戏机中没有 BIOS 如 N64（相关引导信息存储在卡带中）。

BGM

[缩写]background music

背景音乐。其主要功能为使玩家忘记游戏画面的拙劣与内容的枯燥，且可另制成 OST（Original Sound Track 原声 CD）出售来增加收入来源

Blitter

早期为加速图象的处理而添加的特殊芯片 在 Amiga 电脑及 Atari STE 中均有运用，现在这种方法已经不用。而在现在的一些模拟器（如 Final Burn）中，Blitter 也指用来提供各种不同的自定义的视频模式的程序库

Bootleg

盗版的，非法的。某些街机游戏本身为了版权保护和防止拷贝是通过硬件设备或其它加密系统加密的，但是总有某些人能够通过这样那样的方法得到这样的游戏的“某种新版本”。当然这个新版本就没了那些讨厌的保护措施 能够就为这个游戏的模拟提供很大的方便。这就是许多游戏本身没有被模拟 而他们的 Bootleg 版本能够很好的工作的原因

brightness

亮度，屏幕的亮度 Crix 著《常用游戏机用户自我保健手册》载 每游戏 45 分钟将屏幕亮度调至 60 不失为种休息眼睛且不间断游戏进程的好方法

BSOD

[缩写]Blue Screen of Death

即著名的蓝屏死机，与飘动的窗口图标一样同为 Windows 操作系统的标志，通常你需要冷启动来解决这个问题。当然现在出现此类问题时背景已不 定为蓝色 据说某个性化软件可以将此类死机屏幕改为红色 前提是只要该软件运行时不死机

buffer

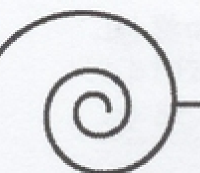
缓冲区用于临时存储数据，可使数据处理速度加快及处理效率提高，当然相应的也对机器配置有一定要求。

Bugs

臭虫，错误。程序员眼中最憎恨的东西 软件业最大的谎言之一就与 Bugs 有关，原话叫 “我们在本软件的此版本中修正了所有的错误 ”

Byte

字节 一个字节包括八位（Bit）。



C(24)

caching

高速缓冲。模拟器中的 Caching 通常指一种用于加速程序执行的技术

Calibration

校准 例如街机模拟器中校准光枪

Calice

一个多机种街机模拟器。Calice 模拟的机种包括 CPS1、CPS2、NEOGEO、SYSTEM16/18 及 ZN-1 ZN-2 等，模拟器创建者为 David Raingeard 速度快是这个模拟器的最大特色之一 针对多机种的兼容性不高 目前开发状态不明

Callus

一个著名 CPS 模拟器。主要模拟 CPS1 的游戏及少量 CPS 替换版游戏，模拟度相当高 据说作者因编写此模拟器而被 EA 公司相中 现就职该公司

Cancel

取消。Windows 标准化对话框的⁻按钮之 用来取消对话框弹出前的操作

cartridge

子弹，炸药包，游戏卡带，FC，MD，SFC N64 的主要游戏软件载体。特征为塑料包装的印刷电路板。特点为耐用成本高 版权保护性较好及目标明显容易被父母认出

CD-ROM

光驱 读取光盘的装置 也指光盘本身

cfg

[缩写]CONFIG

配置。通常用于文件的后缀名 可以用文本编辑器打开

Cheat

作弊。利用某种手段实现游戏中不能实现或很难实现的目的，如游戏初期即达九十九级等 具体实现方法多样 几个典型的CHEAT如：在 StarCraft 里威胁电脑“Show Me The Money”以及在本词典电子版页面的任何一处交替点击鼠标左右两键共 800 次即可观看 FF VIII 片头 CG 等

Chinese

中文，全世界无数语言中最伟大的 种 但是值得注意的是 在通常的软件语言菜单中有两种 Chinese 分别是 Traditional Chinese（传统中文 港台用 繁体 BIG5 码）、与 Simplified Chinese（即我们通常使用的简体中文）。

clipboard

Windows 术语 剪贴板。用于记录拷贝剪切等操作的个逻辑内存空间，其中并不真正存储文件，只暂时保存有复制的文件内容或者是文件本身的一个路径指向。你可以通过先剪切再永久删除一个文件来验证这点 18 岁以下读者请勿轻易尝试

clone

克隆。1 一种尖端前沿的生物技术。2 指街机游戏中的同一游戏的不同版本

产生这种不同版本的原因比较多，比如一个游戏的日文版本是父本 然后其它语种的游戏只是在这个父本基础上改动部分 ROM，那些游戏就叫这个父本的 Clone 还有一种典型的情况如由于某游戏特别热门 因此其它公司也得到这个游戏的原生产商的生产许可而发布它们自己的版本。另 种情况即是人们的“私自”修改原游戏使之在其它的硬件平台上运行。MAME 的开发人员通常也将这些“HACK”的版本也包含在模拟的范围之内了 为了与原游戏相区分 这些修改了的即是 Clone 版。一些克隆版在具体的游戏内容上（如游戏难度 速度等）亦有改动

code

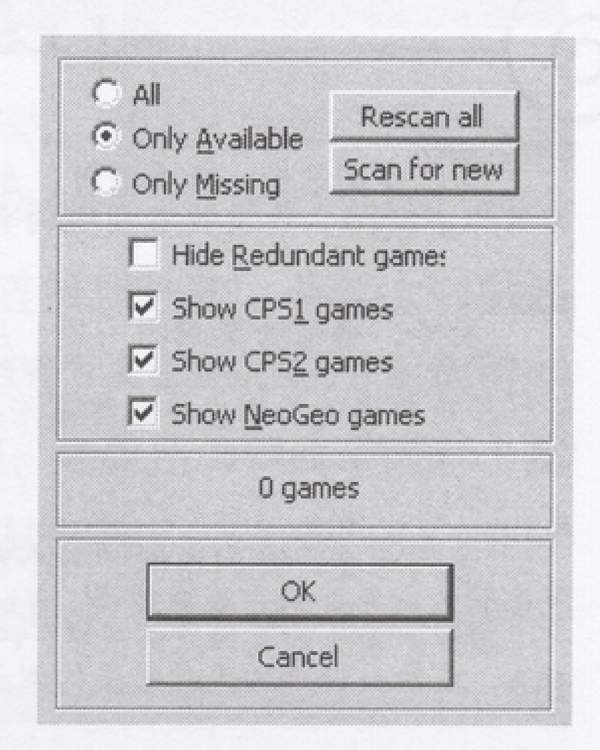
代码 H450BA01 002E 00A9 以上均为 CODE 的一些示例

compatibility

兼容性。计算机术语，程序或数据在不需修改的情况下即可在不同的机器或平台上使用的特性。如在特定的模拟器中，兼容性是指某游戏是否可在模拟器的运行平台上使用

config

配置。计算机专用名词 参看 configuration。



configuration

配置。指对一些相关项目 如显示 声音 控制等进行设置 菜鸟通常认为很难及乏味，高手通常认为简单且为把玩模拟器的一个部分

controller

控制器。进行游戏的装置。常见的控制器有手柄、摇杆、键盘 鼠标、轨迹球、你的手及你女朋友的嘴等

console

控制台 终端 某些地方特指家用机，与 Arcade 相对 如在模拟器 NeoRageX 中

copyright

版权。某件物品之所属，如游戏人物形象归游戏制作公司 关于游戏 ROM 的版权问题是理论上明显而现实上暧昧。

CPS

[缩写]Capcom Play System

街机基板的一个系列，格斗天尊 CAPCOM 出品 目前共3代。1 代招牌游戏为街霸 ⁻国志等著名动作游戏 是在中国非常普及的机种，盗版现象很严重。2 代与 3 代国内相对较少 因为加密措施非常变态 直至目前 CPS2 都不可以说完美破解，CPS3 更是遥遥无期 （图片 cps png，注释· CPS 著名国人改版）

CPU

[缩写]Central Processing Unit

中央处理器。计算机用语， 台计算机或游戏机的核心部分 用于计算并分配各硬件协调工作

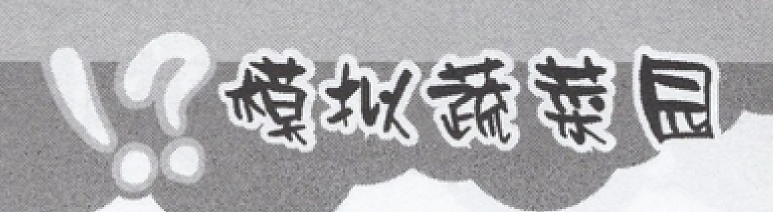
CRC

[缩写]Cyclic Redundancy Check

循环冗余校验法。广泛用于计算机中效验已传送文件的正确性 也是 ROM 管理程序的一个重要校验标准。

credits

一般显示在游戏画面下方 表示投币数量· 在游戏中也可以表示工作人员名单表



Crix
专用名词 指行星 EARTH 上特定的一个存在。生物、性别、年龄不祥，夜行性、杂食 攻击力弱 防御力良 指端肌肉发达 视力弱 移动力一般。Crix 主要贡献，于某年某月某日某地某电线杆上偶遇本书 遂抄录回来 以供诸公把玩

D(16)

debug
除错、调试 进入模拟高层次的标志 模拟达人级人物才会关心的东西

decrypt
解密、破译 通常游戏的 ROM 出于版权考虑 为了防止拷贝，进行了加密 因此模拟时需要对 Dump 下来的游戏 ROM 进行解密 这一过程叫做 decrypt 参看 dump。

default
默认的 初始的 如 default set（默认设置）。

define
定义 说明。常见的在模拟器中的使用如 define keys（定义键盘对应的游戏手柄按钮）。

desktop
计算机用语 指桌面 即你用来放电脑的地方 或者你的电脑中用来放“我的电脑”的地方 具体指 Windows 操作系统中计算机启动后屏幕默认显示的文件夹

device
设备 也指设备的驱动程序

digital
数字的。即断续的，只有 0/1 的，不是通的就是断的，不是高电位就是低电位的，不是按下的就是没按下的，不是数字的就是模拟的 不是盗版的就是破解的……哦 对不起扯远了

dipswitch
指游戏机主板上的跳线 一般街机游戏基板通过这种硬件方式来设置游戏的一些参数，如命数 难度 能否 CONTINUE 等 目前多数街机模拟器都可模拟此功能 如 Callus MAME。

directory
目录。指具体的一个文件夹或文件所在的位置 绝大部分以 ROM 为游戏载体的模拟器都要（或可以）事先设置游戏 ROM 所对应的目录。

display
显示 某些场合与 Video 同义。

disable
屏蔽 使……失效 使……失去能力

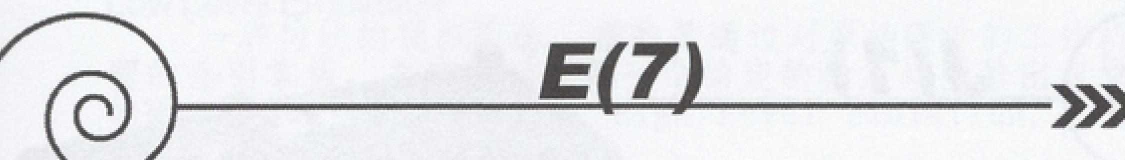
DLL
[缩写]Dynamic Link Library
动态链接库 也是此种文件的后缀名。编程术语 通常为 段不能单独运行而是用来让其他程序调用的可执行代码 参看 plugin。

document
文件 文档 记录着模拟器或其游戏的各种信息设置

driver
驱动程序。管理你电脑中硬件的软件 模拟器中也把游戏的执行代码称作驱动

dump
计算机术语 转储 将存储器中的数据不经处理转移到其他地方。模拟器中的 Dump 通常指把游戏的 ROM（相当于卡带）和主机的 些芯片的数据通过一个叫 EPROM 烧录器的东西拷贝到你的电脑上（实际操作时可能还碰到 些需要解密的情况）。Dump 是模拟事业的基础之 ROM 的 Dump 也是对模拟事业的 大贡献，通常把 Dump ROM 的人叫做 Dumper

Dynamic
动态的 参看 static



E(7)

eprom
[缩写]Electrically Programmable Read Only Memory 或 Eraseable Programmable Read Only Memory 电可编程只读存储器 或 可擦写可编程只读存储器。

ePSXe
[缩写]Enhanced PSX Emulator
整体实力最强 前途最光明的 Sony Playstation 模拟器，属于插件系模拟器。目前最新版本 1 60 且不断更新中

EMU
[缩写]Emulation
模拟 本词典的主题 技术上指在一个平台上进行其他平台的模拟。对玩家来说，这里特指在电脑上运行针对游戏机（包括家用机与街机）设计的游戏（近来也有 些运行于掌上电脑的模拟器出现）。

emulator
模拟器 种程序（或软件）。通过它 你可以在一个系统或平台上（这里我们具体指的是 PC）直接执行为另 系统或平台（各种游戏机）而编写的程序。模拟器的编写建立在高超的编程技术与对专业机器特性的全面了解之上 编程工作本身的枯燥乏味（绝对不像某些人想象）及模拟工作的无报酬性使得模拟器作者绝对可算是值得敬仰与崇拜的 群人物（商业模拟器作者另算）。

enable
使有效 打开

exit
退出 出口 常见的同近义词有 QUIT END TERMINATE。

export
导出 参看 import

F(18)

FAQ
[缩写]Frequently Asked Question
经常询问的问题（ 般附有解答解答）。

favorite
最喜欢的。初高中英语单词测试中老师最喜欢考的一个单词之 在模拟器里也可以理解为收藏夹

file
文件。放在文件夹（Folder 中的东西

filter
1 过滤器。通常用来去掉某些东西，典型的例子如 MAME 游戏显示时通过 filer 可以去除各种特定的游戏显示（如不显示你没有的游戏）。
2 指用来对图象进行处理的特殊程序 参看 Blitter

fishbowl
玻璃鱼缸。借指街机显示屏表面的球面效果，为 FBA 模拟器率先模拟使用 NEBULA 将其发扬光大。

fix
一个典型的英语多义词 模拟器中常见的意思为——修理 修正。如 Special Game Fix（特别游戏修正）。

flicker
闪烁 画面闪烁是模拟时常见的图形问题之

Flyer
海报。游戏制造商通常会为其新推出的游戏制作 系列的海报来促进销售 目前因特网上有大量的街机海报收集

focus
Windows（C） 操作系统的术语，焦点，指当前正在工作或选中的窗口或程序。Windows 只同时允许一个焦点的存在。如焦点为 窗口程序时 通常标题栏为蓝色（其余为灰色）。

folder
文件夹。Windows 术语

FPS
[缩写]Frame per second
即每秒的帧数 衡量图象质量的一个直接因素 正常的 PAL 制为 60（NTSF 制为 50），许多模拟器可以自由设定帧数 只要你的机器够好。在达不到标准帧数的情况下 模拟器也可以通过跳帧来实现完全显示帧数的假相（事实上一些帧并不显示）。参看 Frame Frameskip、FrameLimit

frame
帧 指连续动态画面中的 幅单独的画面 请上下参看

frameskip
跳帧。图象处理方式的一种，在显示时，模拟器并不显示所有应该显示（或可以显示）的画面 从而使图象速度提

高 通常在低配置机器上使用 参看 Frame FrameLimit

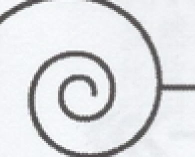
framelimit
帧数限制。限制游戏画面的帧数，单位一般为 FPS，直接影响游戏的速度。例如在机器性能完全满足需要的情况下设定 FrameLimit 为 80FPS 则游戏画面速度为原来的 1 3 倍（80/60）。一般在游戏本身速度不合要求的情况下使用 典型的模拟器如 ePSXe 的 Pete's 显示插件中有此设定。参看 plugin。

freeware
免费软件。无论你相不相信，的确世界上有很多人甘愿自己饿着肚子衣衫褴褛也要做出软件供大家使用 不收分文的同时还不停地注意界面美观大方使用简单方便升级迅速即时服务周到完善

Front-End
前端 指 种程序，通常为图形化用户界面，通过它你可以省略一些繁琐的命令行输入或重复的操作使模拟变得简单。常见的 Front-End 如 ePSXeCutor zINCFrontend 等 参看 GUI

FSAA
[缩写]Full Scene Anti-Aliasing
全屏抗锯齿 目前的主流显卡都有不同程度的此功能

fullscreen
全屏 在整个屏幕里显示游戏画面，充分利用显示器的 种方法 其缺点为不便于聊天及玩某些游戏时容易引起围观



G(6)

game
游戏。这里特指电子游戏与电脑游戏，常见的定义方式为“游戏是……” 具体典型内容如“人类的天性”“我的生命” “万恶之源”等

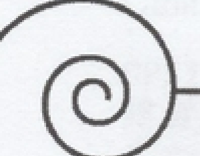
gamma
光学术语 灰度

genre
指游戏种类 类型 如动作过关 即时战略等等

glide
3DFX 的图形 API

global
全球的 全局的 指在整个程序或游戏中都生效的

GUI
[缩写]Graphical User Interface
图形化用户界面 一个典型的 Windows 程序即具有 GUI。一个典型的 GUI 例子为 运行 ePSXe v1.60 以下版本时会有两个窗口弹出 其中 个为主程序 另一个可操作的 Windows 窗口即为其 GUI（同时可见 ePSXe 并不是一个标准的 WIN32 程序）。



H(8)

highscore
高分。通常就表示最高分，游戏界个人崇拜的根源 曾经还有某杂志将此作为个人神化的依据 其后事不祥

hint
暗示 提示 游戏中为方便玩家上手或过关而显示的些提示信息，比如常见的“GoGoGo”

history
历史 每一个模拟器作者都有 种将自己的作品从刚创建一个 project 到逐渐完善的过程中的 点一滴完全记录下来的怪习惯，记录下来的文件就叫 history txt

help
帮助，通常相当于简易教材 仔细阅读每一个 Help 文件是老鸟修炼秘笈第一条 第二条为熟读本辞典，第三条为告诉其他菜鸟——所有的 Help 文件其实都是垃圾。

HDD
Hard Disk Drive 的简称。即硬盘。

High Level Emulation
高级模拟或者高端模拟 简称 HLE，一种模拟器编写的技术概念。高级模拟具体指的是模拟器作者处理模拟器时专注的是模拟的结果，他可以使用多种方法来实现一个结果而不 定要是原来的主机上使用的 这样的模拟称作“仿真”更准确 点

进一步说，高级模拟关心的是如何使“软件”（如 ROM）运行起来而不是原来的硬件是如何工作的。1999 年 N64 模拟器 UltraHLE 第一次将这个概念发挥到极限。目前很多模拟器都使用高级模拟（尤其是图形部分）。

horizon
术语叫水平 白话叫横

hotkey
热键 1 将同时按下的几个按键省略为一个按键，如 KOF 中的 ABC；2 代表某项功能的一个单独的按键或组合键，如著名的 Alt+F4 恰当的使用热键可使游戏或者工作按键变得简单而精确

I(12)

icon
图标。表示某物（包括文件、文件夹 驱动器、游戏等）的一个小图片 打开任意文件夹看到的那些就是

ignore
忽略。某些程序（或软件）碰到问题时的一个标准选择之 即忽略错误的发生而让程序继续运行 通常不提倡选择此项

import
载入 输入 进口 从外部导入某些信息到程序，比如在模拟器 NeoRageX 中指扫描 ROM 目录来更新拥有的游戏以载入游戏列表

ini
文件后缀名的 种 程序配置文件 用来记录程序运行的各种初始化数据

input
输入、输入设备 即指玩游戏的具体动作 例如搓超杀就是 系列的 input 指令

intensity
强度 亮度

interpolation
插补

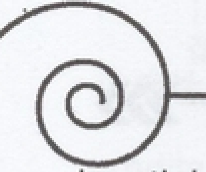
Interpreter
解释器 种处理器的低级模拟方法 采用相对简单的逐步执行每一条指令的方法。缺点是速度比较慢 优点是比较精确 同时调试方面的兼容性也更高 些 参看 Recompiler Low Level Emulation、High Level Emulation。

intro(s)
片头介绍 指一个游戏用来交待游戏名称的一部分动画或图形。一些 ROM Dump/Hack 组织也在自己 Dump/Hack 的 ROM 中添加一段额外的交待 Dump/Hack 者的动画 这段也称 intro(s) 此类 intro(s) 中某些目前可以通过一些软件去除

IPS/IPS patch
IPS 补丁，指一些 ROM 修改者（例如汉化者），将原 ROM 与自己修改后的 ROM 做比较，然后把两者之间的所有不同之处用专门程序记录下来得到的文件 这文件通常比原 ROM 小的多 利于传播 而且更重要的是，由于这个补丁仅仅记录了“差别”，因此，发布和传播这个文件是不触犯版权法的 而用户可以通过补丁程序，将这个补丁应用于原来的 ROM 上，即可得到预期的 ROM 修改效果（例如汉化）。

IRC
[缩写]internet relay chat
Internet 在线聊天系统，是因特网上众多聊天方式的 种 IRC 采 用特殊的 IRC 协议 用户可以在 台或多台 IRC 服务器间联系，同时亦可通过 IRC 进行文件传送 特征是需要“排队” 现在很多模拟网站都通过 IRC 提供下载

issue
缺陷 小问题、小错误。任何模拟器都存在的东西 模拟器作者更新的动力



J(1)

joystick
快乐的棍子、令人快乐的棍状物 能带来快乐的杆……解释完毕 还不懂的看图吧





K(5)

K
1、1000 2、K 拳皇后期主角之 特征为银发 黑皮衣 帅 高 酷 改造人

kaillera
一个可以让你在 Internet 上玩模拟器的东东。听起来感觉很诱人，不过用起来却因网络速度及经常出现的不同步的现象（即便在局域网中也偶尔存在）而让人失望 目前很多模拟器都附带了它，你也可以到其官方网站（http://www.kaillera com）下载最新版本（分服务器端和客户端）。不过能否在模拟器上使用它从根本上取决于模拟器本身

keyboard
键盘。网上聊天的必需品 伴随模拟器的盛行也取代手柄成为不少人玩游戏的主要输入设备。据传中国高校内有无数拳皇键盘高手 并随之诞生 系列铁杆玩家亦不懂之发招密语 如 2624j 623j 什么的

K.O.
[缩写]KNOCK OUT
格斗术语 击倒。通常此时胜者因喜悦不禁，败者因体力不支 观众因激动不已而通通动作变慢 并可能伴随出现各种大型礼花 巨型汉字及画外音

KOF/kof/k.o.f
[缩写]The King Of Fighters
2D 格斗游戏两大绝对王牌之 SNK（已故）集合旗下众多人气角色并且加上原创人物，自 1994 年起每年制作一部。其后的死亡以及复活事件造成了制作群的人员改动，但是实际上主要成员并没有太大变化 所谓的韩国公司只是挂羊头卖狗肉 骨子里还是那些原班人马上阵，还加入了一些其他小组成员（比如2K1人设就是恶狼 MOTW的人设，而非韩国佬)。



L(12)

LAN
[缩写] Local Area Network
局域网。若干台或几十台电脑通过本地连接连成的一个网络 传送速度很快。

language
语言 分汉语和鸟语两种

launch
开始、发射（不是开始发射 而是开始的意思 或发射的意思）。其发射意如在 StarCraft 中的警报：Nuclear Launch Detected（发现核弹发射）。

layer
层。几乎所有游戏机的平面显示都使用了层的概念 每层对应各自独立的图形元素

LED
[缩写]light-emitting diode
发光二极管。常用来在电子电器产品中做指示用 发光二极管阵列还可以做显示屏用

limit
1 极限。某一数列a（n)，对于任意事先给定的一个较小的数ε，都存在一个自然数 N 使 n>N 时 恒有 |a（n)-A|<ε，则称 A 为数列 a（n）的极限……笔者此时发誓解释此词时绝对没翻书 2 限制 模拟器中常用此义

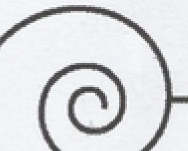
little-endian
与big-endian相对 参看big-endian。

load
读盘 分读档和读游戏两种 均需消耗 定时间

localize
本地化 如汉化（中文化)。

log
日志 记录。如 Error Log（错误记录）等

Low Level Emulation
一种传统的模拟概念 指的是通过对原始硬件的工作机理的全面掌握，来实现对于每一个给定的输入均能给出与原始硬件完全一致的输出 参看 High Level Emulation。



M(18)

macros
[缩写]macroinstruction
宏指令，指用一个命令来代替多个指令的执行。模拟器中指通过一个按键来达到连续按下多个键的效果 特别的如通过 macros 可以使 KOF 发招变得非常简易。模拟器WinKawaks Nebula 等有此功能。请参看相关培训文章。

M.A.M.E
[缩写]Mutiple Arcade Machine Emulator（多街机模拟器
一个本着记录和保留旧式街机及其游戏的目的开发的多机种街机模拟器。特征为“多”。版本暴多 作者很多 功能巨多 支持 ROM 奇多 开始步骤有点多 按键设置狂多

manufacturer
制造商 著名的游戏 manufacturer 如 SEGA、SQUARE、Psikyo 等

Marquees
街机贴纸。玩过街机的都知道，在街机机台的显示器上部框架上都贴有 些图纸 这些图纸一般反映了目前这个机台所运行的游戏。（图片 Marquees jpg 注释· 泡泡龙机台上的贴纸^_^)

mask
遮罩

Memory
记忆、回忆，游戏的存档信息。通常还能简写为 MEM 如：MEMPAK MEMCARD 等

miscellaneous
杂项。选项中不大好明确分类的部分，缩写成Misc

mode
模式

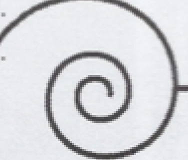
mono
单声道.[比较]stereo。

mouse
拥有长长的尾巴的 只老鼠 背有多个按钮 按钮的个数是其身价的标志之 贵族Mouse无尾

movie
电影 模拟器中指游戏过程的记录 可以通过相应的模拟器重现（Replay)，通常用来展示游戏者高超的技术或惊人的发现。

mute
静音 哑

MVS
[缩写]Multi Video System
SNK 出品的街机底板，招牌游戏 KOF METAL SLUG 等，是笔者玩得最多的街机。



N(3)

net
网络。通过它可以使你和远方的玩家联系在一起。

NTSC
[缩写]National Television System Committee
标准电视制式的 种 家用机游戏多用电视作为输出 所以其设计时考虑了电视的制式。NTSC 制式主要用在美国 日本等许多其它国家，525 线（480线活动)，每秒 60 帧图象

Nvram
某些街机中用来存储游戏设置，高分及其它 些特殊数据的存储区域。MAME 对这些游戏的 Nvram 均做了模拟



■模拟天下 紫菜



传承经典的 CALLUS

大家好，我是紫菜老师（不是白菜！也不是青菜！），从今天开始负责大家的模拟游戏课！我们这个课程是每月一期，每期两课，宗旨就是化繁为简，去粗存精，细嚼慢咽，保证把大家从小菜鸟变成模拟老老手。

本期杂志配套光盘中已收录CALLUS模拟器及全套CPS1-ROM

首先的首先，先为大家解释一些课堂上要用到的名词，希望同学们能够好好理解：

模拟器：用来在一个东西上运行另外 个东西的玩意，我们菜鸟学院研究的就是用来在电脑上玩游戏机的程序，

Dump：游戏机的数据全部都是存在游戏板子或者光盘上的 不能直接放到电脑上面运行 那么就需要"Dump"到电脑上面 做这种事情的人就叫做Dumper

ROM：泛指 切从原先的游戏数据载体中Dump到电脑上面的文件 可以被模拟器所认识并运行

分辨率：游戏机的原始分辨率实际上都是很小的，之所以会看起来比较大 是因为用到了隔行扫描的缘故，因此不少模拟器的显示模式中也有这个增强效果 加上扫描线用来模仿游戏机的显示器，

跳帧：假设 个游戏1秒钟显示60张画面可以机子差的话 不跳帧的情况下因为运行速度慢，所有60张画面全部显示完毕可能超过一秒钟了 那么使用跳帧可以通过少显示其中某些帧的方法来实现一秒钟内显示完60帧 但是画面看起来就不连贯了

CPS1：CAPCOM 的著名游戏基板第一代 上面有很多经典游戏 比如名将 三国志等等 CALLUS 模拟的就是这块基板

现在开始第 节课 传承经典的CALLUS，什么什么？你 点都不会用？听都没听过？废话嘛，你都会了我还教什么 知道自己菜还不乖乖听着 （无数西红柿出现在画面中

首先，要对各位小菜们说 声，为什么我们要用 CALLUS 呢？因为他简单 简单到什么程度？运行 CALLUS 这个程序，选择"游戏>读取"，然后就可以开始玩了 这么简单？对，就这么简单。这个模拟器在哪里？哦，忘记说了，运行我们配套光盘里的 CALLUS 典藏版安装包就可以安装了，大是大了点，但是很多好游戏的哦

安装东西大家都会吧？什么，你不会？不要紧，对付菜鸟偶们早就准备好了，一切都"下一步"，然后在开始菜单里选择"CALLUS95 中文版"，就 OK 了。全中文的哦，然后照上面做一下，怎么样，轻松就进入游戏了吧。

啊？没有游戏出现？赶紧到"游戏>文件夹"里面看看，照图示修改四个路径。再读取游戏看看，这下好了 三国志赤壁之战、名将、恐龙新世纪哇，好多以前小时侯天天在街机厅里没钱玩的游戏啊，赶快赶快，选择"名将"，按"读取"。

等待 ng

怎么电脑它自己玩起来了 我的角色呢？

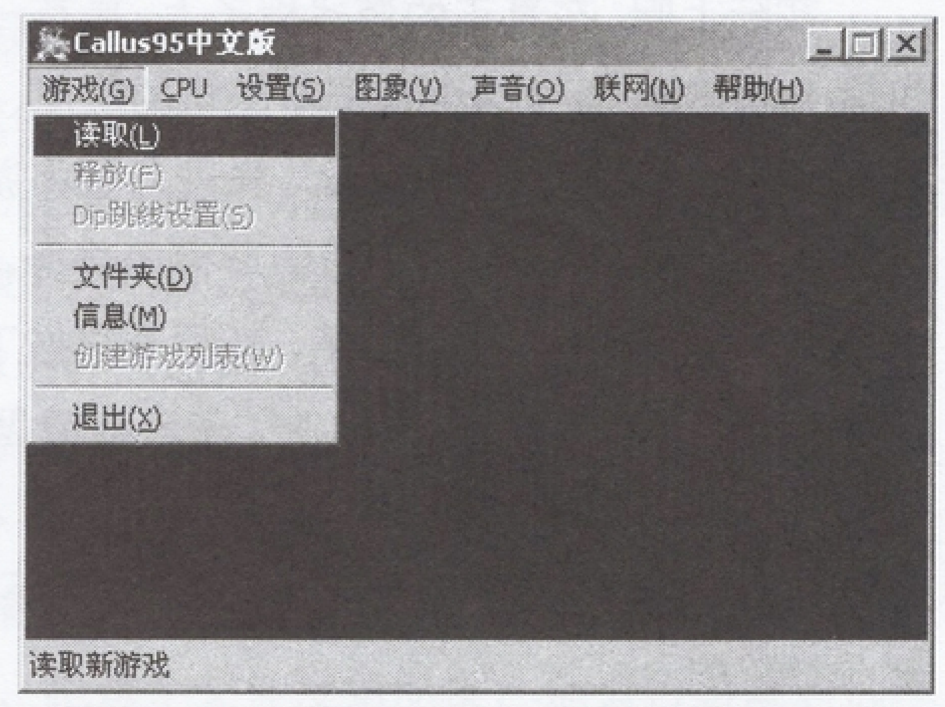
SORRY ·在下漏说了，既然这个是模拟器，当然连投币和开始都模拟了。请按"F3"投币 为了补偿小时候没钱的阴影，请投到最大吧～），F1 开始。想双打？那2号机的投币是"F4"，开始是"F2"。

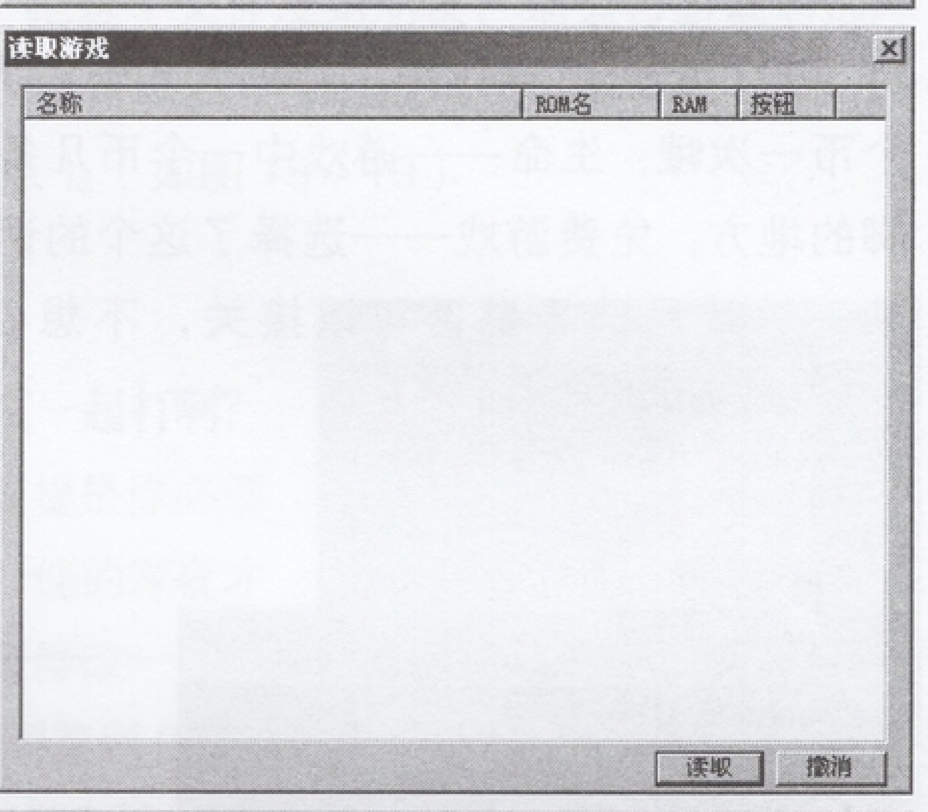
如图 1～5

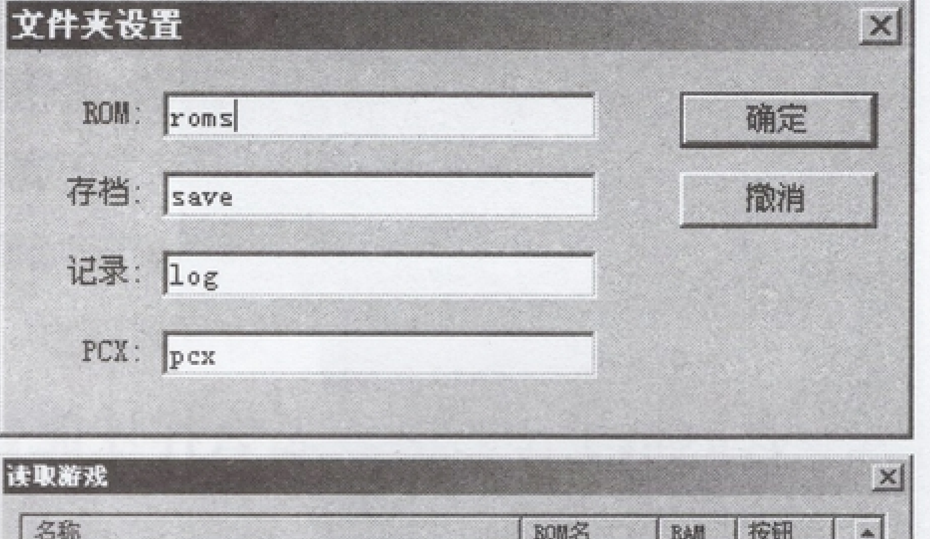
这下应该可以打了吧。咦？怎么让人物动起来啊？呵呵，默认情况下，1 号机的上下左右分别是“WSAD”，六个攻击键为“UIOJKL”。“名将”这个游戏只用到两个攻击键 拳和跳 ，所以请左手中间三个指头放在“ASD”上，右手两个指头放在“U ”上。很标准的操作姿势哦，也是最不容易让键盘发生“锁键”现象的设置。不习惯吗？哎，对菜鸟我们还是要照顾点啊，看看菜单，选择“设置>输入”，看见右边弹出了项目没？

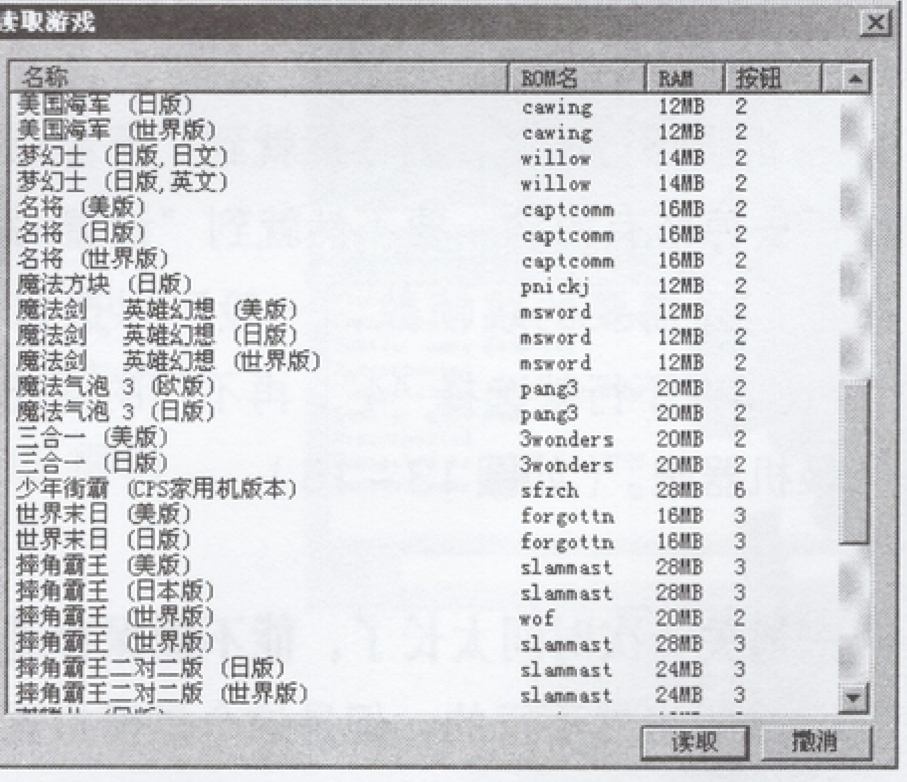
前面四个分别对应玩家 1、2、3、4 的设置，要设置哪个玩家，就选择相应的吧。又出来一个窗口，这下是让你选择输入设备了。因为名将这个游戏可以最多 4 个人打，所以要全部拿键盘，肯定手指打架不可。

CALLUS 允许最多 4 个手柄接入，设置方法和键盘一样的。我们这里选择“键盘 1”，按下“配置”，先把“左上”、“右上”之类不需要设置的方向上点鼠标左键，用“BackSpace 后退键”清除，然后再设置其他方向和按键。设置结束以后“确定”，关闭所有对话框回到游戏测试看看 OK 了没有。OK？那么就开始打吧，有问题请举手提问。（如图 6～8）

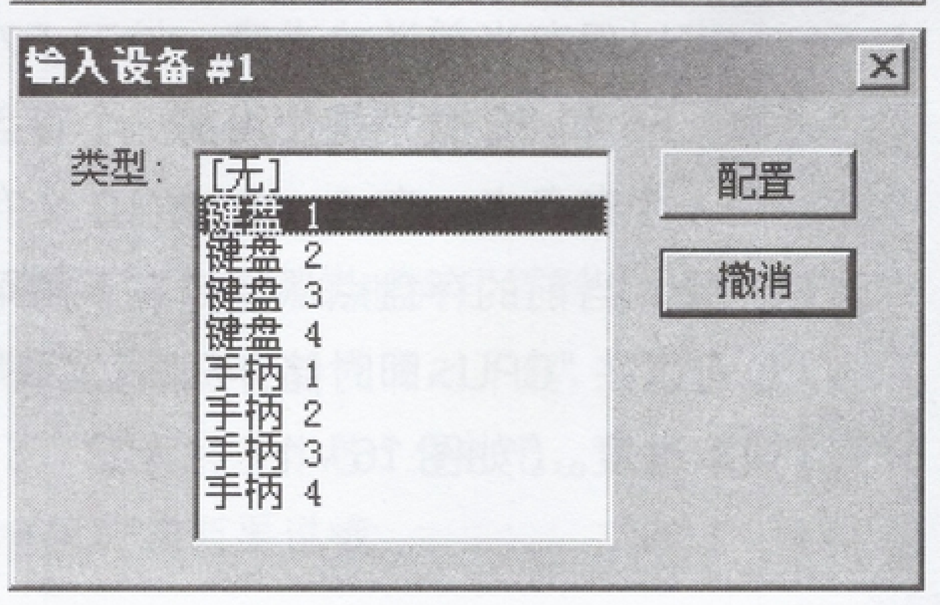


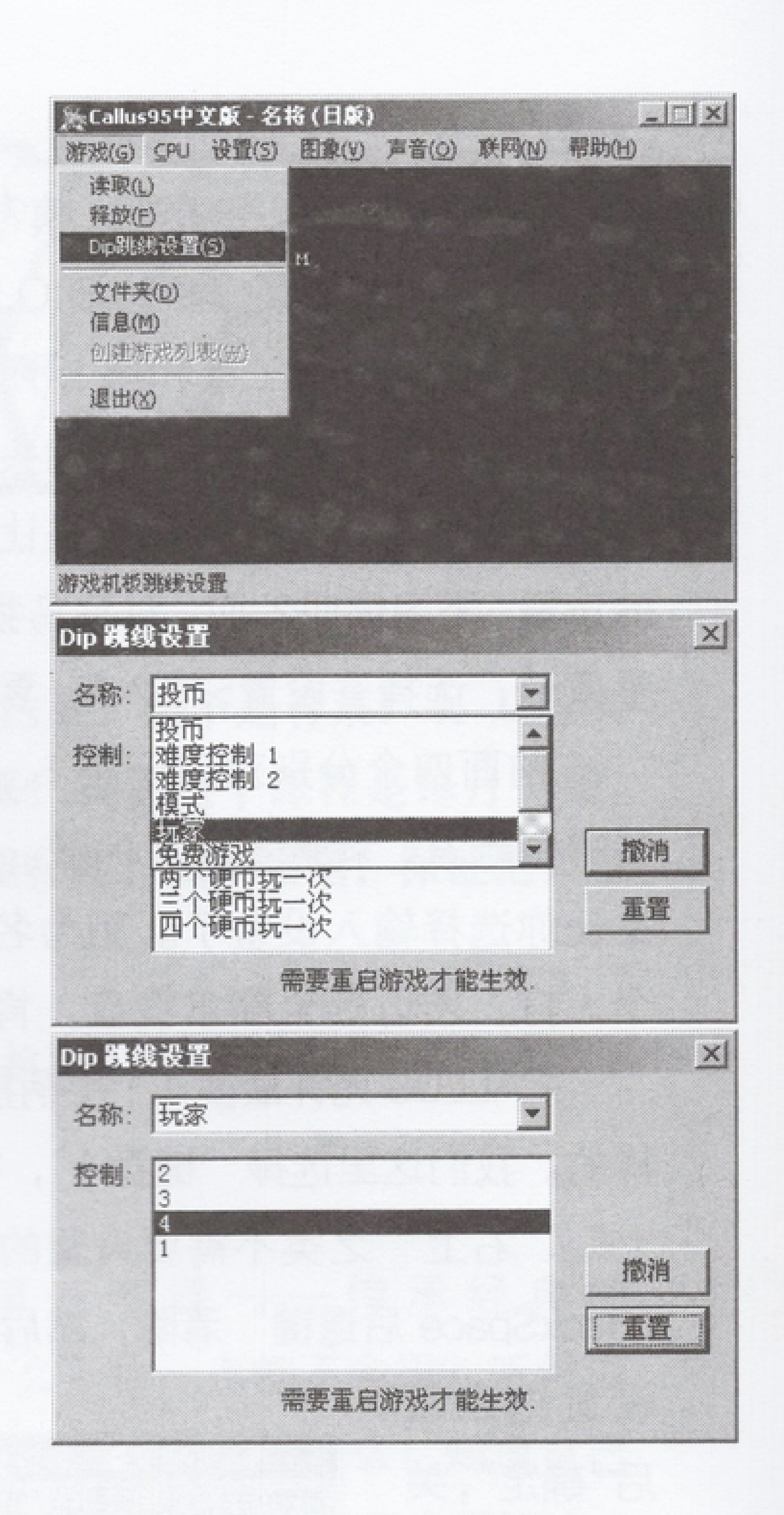












——名将不是可以 4 个人 起打吗？我手柄和键盘都设置好了，为什么游戏里面还是不能 4 个一起打呢？

实际上呢，在真正的游戏板子上，是有一个叫做 DIP 跳线的东东，机房 BOSS 就通过这个来调节街机的难度、分数、人数等等，CALLUS 当然也模拟了 DIP 跳线，先进入名将游戏，选择“游戏>DIP 跳线设置”，弹出的对话框里面会有很多选择，我们要找的就是“玩家”这项，把它改成4人就可以了，然后记得按下“重置”才能生效啊 需要钩上“设置>输入>混合输入”来允许键盘手柄同时使用 钩上“设置>使用 Alt 键规格”来用 5 – 8 投币，1 – 4 开始，也可以用 F12 来全部投币）。不同游戏的 D P 设置选项不完全相同，以下几个是大部分都有的

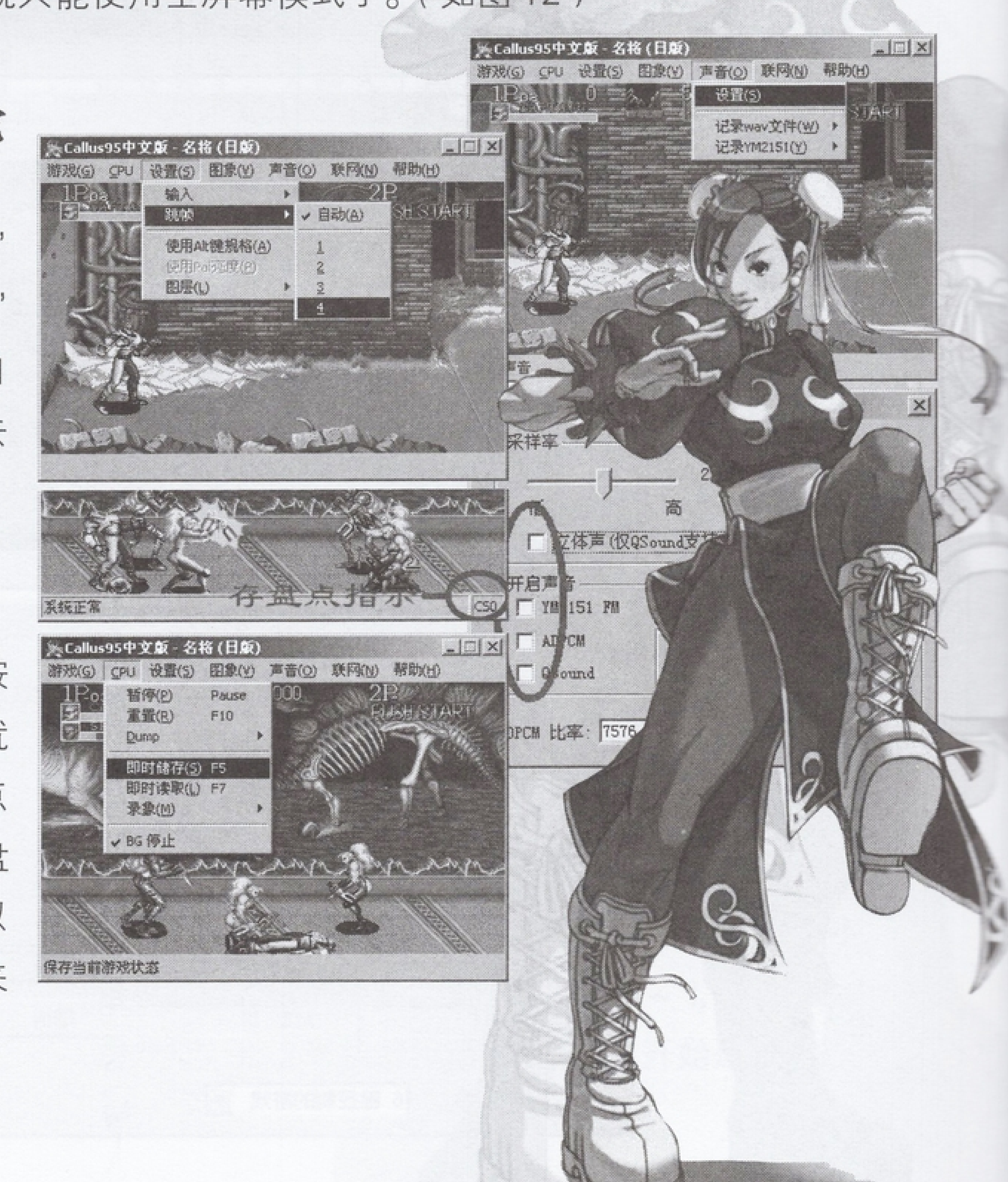
投币——选择投币与计数的关系，新的游戏老板都会选择成 2 个币 次哦 生命——游戏中 个币几条生命，也是老板喜欢做手脚的地方；免费游戏——选择了这个的话，老板可就亏大了啊 继续——就是选择是否可以接关，不想心血白费就 定要设置成“开”。 如图 9～11

——画面能不能调整一下啊，看起来好小。

在“图像”选单里面有很多方案，如果喜欢窗口模式推荐“窗口>X2”或者“窗口>2x 抽线” 模拟街机的显示效果），如果喜欢全屏幕模式推荐“16 比特>640x480”，钩上“拉伸”的话可以全屏幕的时候撑满整个画面。不过如果电脑的显示设定成 32 位真彩色的话就只能使用全屏幕模式了。（如图 12）

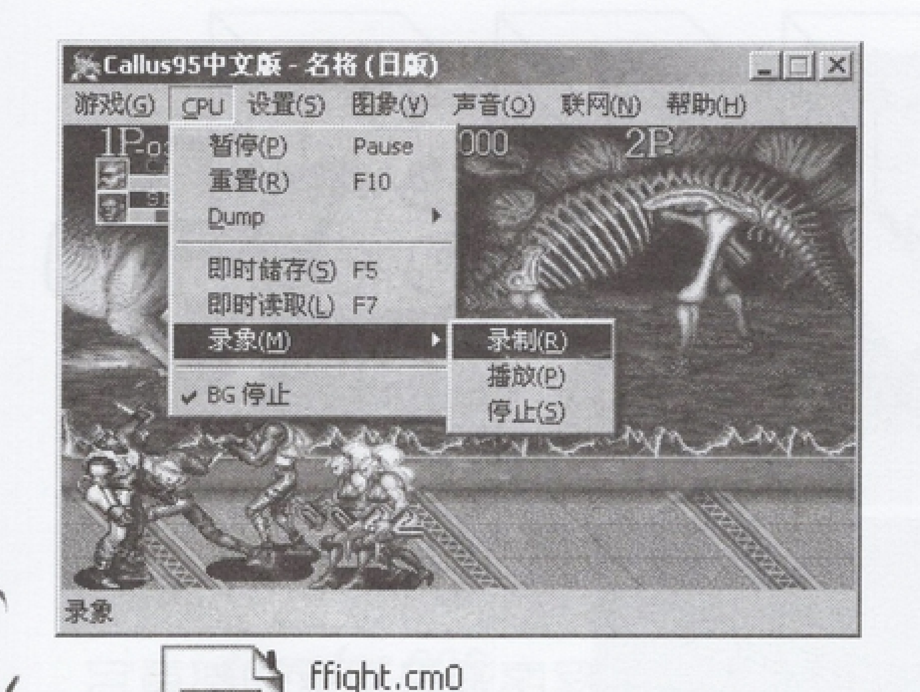
——我的机子不行啊，怎么样才能让它运行的快点。

机子不行的话，要不然就到“声音>设置”里面去掉所有的钩，要不然就到“设置>跳帧”里面选择需要的跳帧数， 般可以选择“自动”，实在不行就选择“4”，再不行的话还是去升级机器吧。 如图 13～15



——通关一次时间太长了，能不能保存进度。

街机当然不行的，但是这个是模拟器，按下 F5 就可以保存当前游戏进度，按下 F7 就可以读取。F6 和 F8 分别是使用前一个存盘点和使用后一个存盘点，有 0 – 9 共 10 个存盘点可以选择，当前的存盘点从窗口右下角可以看到。也可以在“CPU>即时储存/即时读取”来保存 读取进度。（如图 16～17）



ffight.cm0
CM0 文件
132 KB

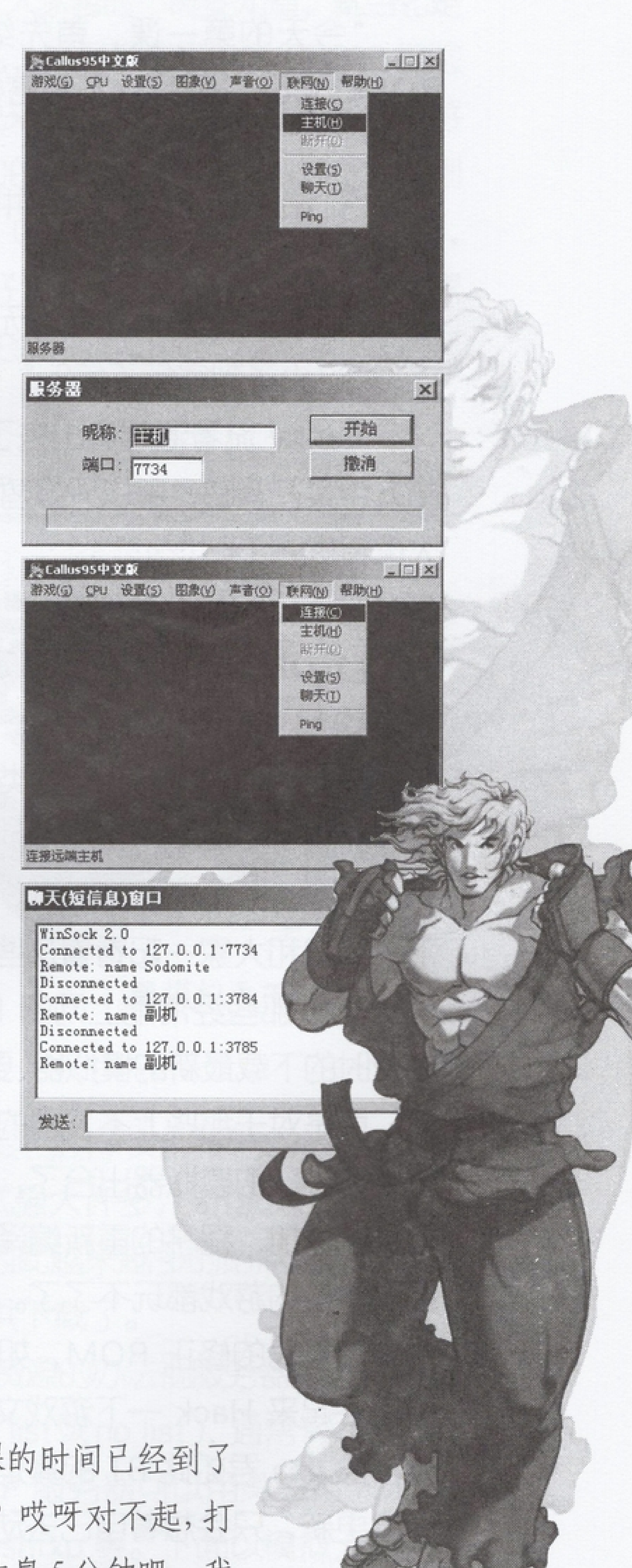
qsound.cm0
CM0 文件
237 KB

——我有一些游戏打的很好，想把自己的打法给别人看，可是录像起来文件太大了啊。

CALLUS 模拟器本身就支持了游戏录像功能，原理是只记录游戏过程中玩家的指令输入以及模拟器状态，因此做出来的文件只有几十到几百 K 大小，方便传输，只要对方也有 CALLUS 以及这个游戏，就可以方便的观看。方法是先运行要录像的游戏，在要录像的时候选择“CPU>录像>录制”，然后在打完以后选择“CPU>录像>停止”，模拟器目录内的 SAVE 文件夹内就会多出一个 *.cm0 文件（后缀名是根据你之前用 F6 和 F8 选择的存盘点来定的，这里假设是存盘点 0，也可以手动修改后缀名的数字），把这个文件发给朋友，他运行游戏后选择“CPU>录像>播放”就可以观看你的杰作了（需要用 F6 和 F8 调整成相同的存盘点）。（如图 18～19）

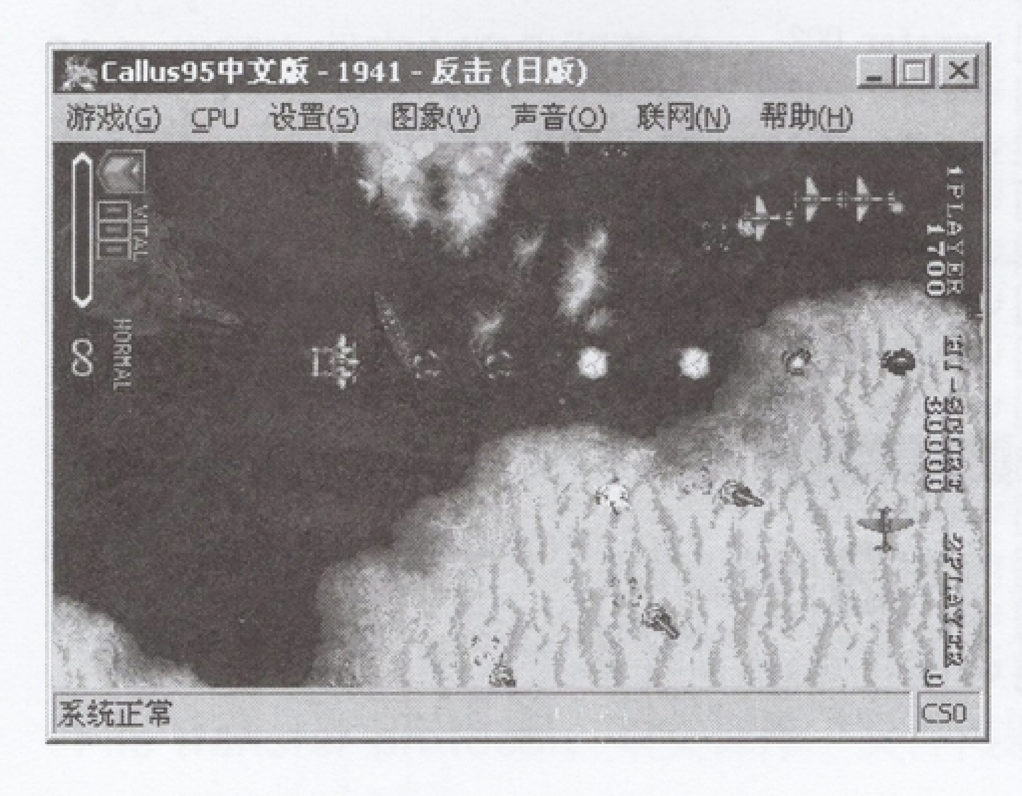
——一个人通关好无聊啊，能不能和网上的朋友一起打啊？

可以，CALLUS 自带了联网功能（但是前提是你必须是宽带，如果是小猫的话，那必须在网络状况奇佳的深夜才有可能流畅联网）。首先到“联网>设置”里面去修改一下参数，如果是在局域网里面，就把“反映时间”调整到 0.02，否则就调整成 0.08，其他默认然后“重置游戏”。做主机（1P）的一方选择“联网>主机”，弹出窗口中修改下昵称，端口不要改，再选择“开始”；做副机（2P）的一方选择“联网>连接”，同样在弹出窗口中修改昵称，输入主机的 IP 地址后按“连接”，顺利的话两边都会弹出一个聊天窗口，这时就可以用常规方法读取游戏了（必须两个人有相同的 ROM），联网的同时还可以照常录像。（如图 20～24）



——为什么打纵版射击游戏的时候屏幕翻转了 90 度啊？

真实的街机实际上就是把屏幕翻转 90 度来显示的，由于 CALLUS95 本身的不足，所以不能把屏幕再转回来。但是可以使用 CALLUS 的 DOS 版本来正常运行，使用方法和 CALLUS95 很相似，不再赘述。（如图 25）



好了，同学们，这节课的时间已经到了吧，什么？我拖堂了5分钟？哎呀对不起，打游戏太入迷了，让大家多休息 5 分钟吧，我们下节课还有新的东西要说哦。

ROM Hack轻松搞定

■模拟天下 liujunusa

序章

“嗨 大家好 ”，BT之男 liujunusa 在乱棍中登场~~~“今天由我来主持此栏目，让大家在DIY一族的海洋中迅速成为高手·· ”，在纸杯、可乐瓶的投掷中usa君停止了废话开始授课。

“今天的第一课，首先给大家讲讲简单的ROM Hack，呵呵，不要害怕，其实很简单的哦~”

“你小子废话真多，快讲吧 ”似乎有人不满?

“那么开始吧。”usa君无奈道。

“这小子到底行不行?”

Banny流着泪起身出去了：“-_- 最近编辑部人手实在紧缺，所以只好暂时赶鸭上架了 大家将就一下吧 ”

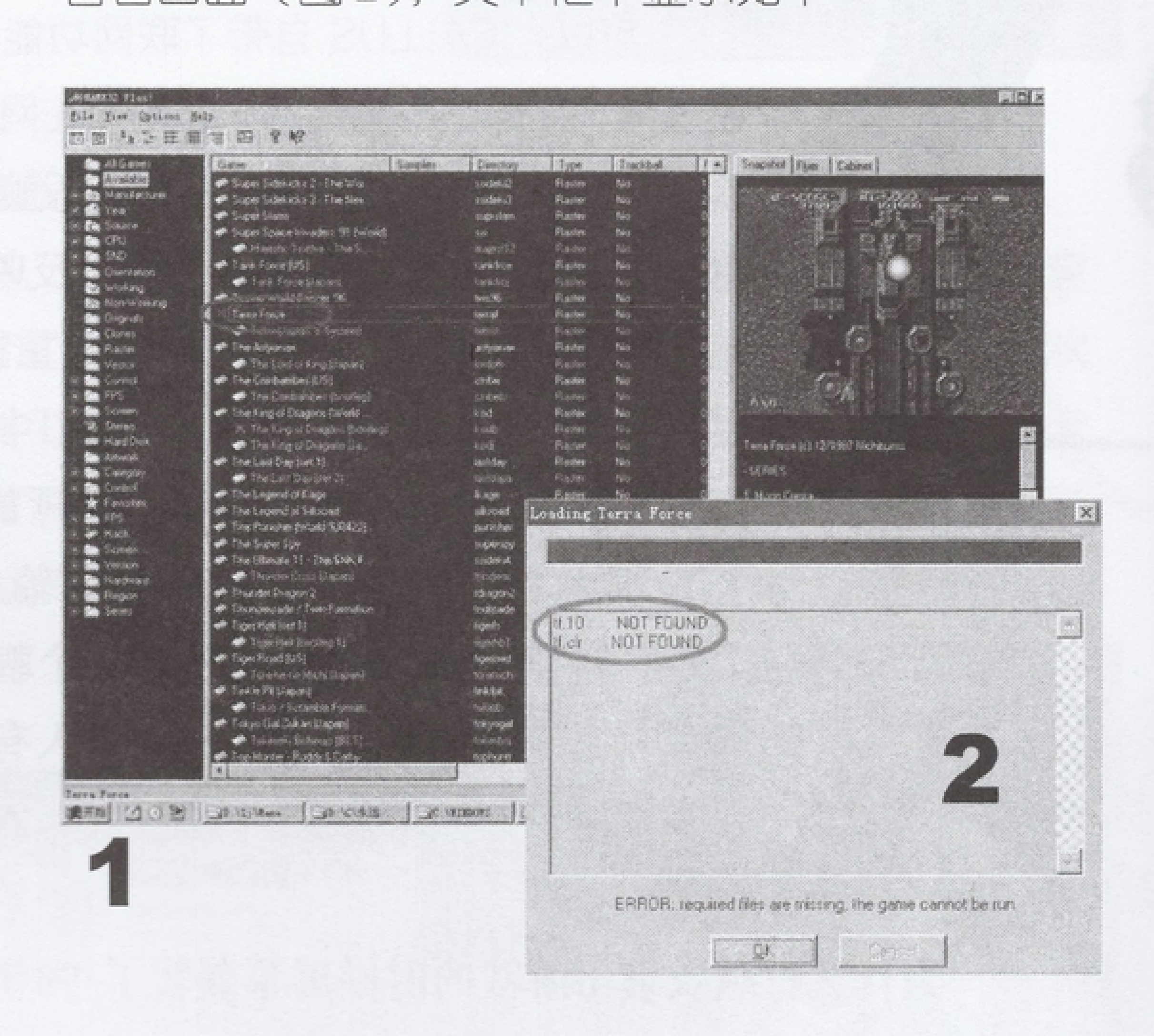
【一】ROM Hack 自己搞定

说起ROM Hack大家一定很后怕，其实不必很紧张，其实Hack的种类繁多，例如 软件Hack、硬件Hack、游戏Hack 等等，对于模拟器ROM当然也可以Hack了，而且还很简单，下面我就和大家一起看看这些东东的内幕。

对于那些经常能上网的EMU Fans来说可以及时的下载最新的模拟器、更新修正后的ROM包，可是对于那些上不了网的朋友却是有苦说不出。比如新的模拟器出台了，可是随之而来的是驱动的增加、程序的重新编译，这样的话有可能很多以前的游戏都玩不了了。如果你上网那可以下载更新后的修正ROM，如果你上不了网那就和我一起来Hack 下游戏文件吧。(Crix 唉，如今像usa君如此BT的真是少见，几乎不看站点的更新，只会想着自己去动手 _-0)

好，废话少说，下面我们就以MAME32 Plus 为例，目前最高版本为 0 72u。新版的模拟器内部变化很大，主程序源码和驱动都重写了，很多老一些的ROM都没法玩了，一般都是提示缺少文件什么的。这其实不要紧，主要是由于在模拟器驱动中，某些支持的游戏文件的内部名称改变了，改过来它就可以玩了。

首先，打开多街机模拟器 MAME32 Plus ，这里以横版射击游戏《Terra Force》为例(图1)，这个游戏很好玩的哦，嘿嘿。双击该游戏后进入警告画面(图2)，文本框中显示如下



tf 10NOT FOUND

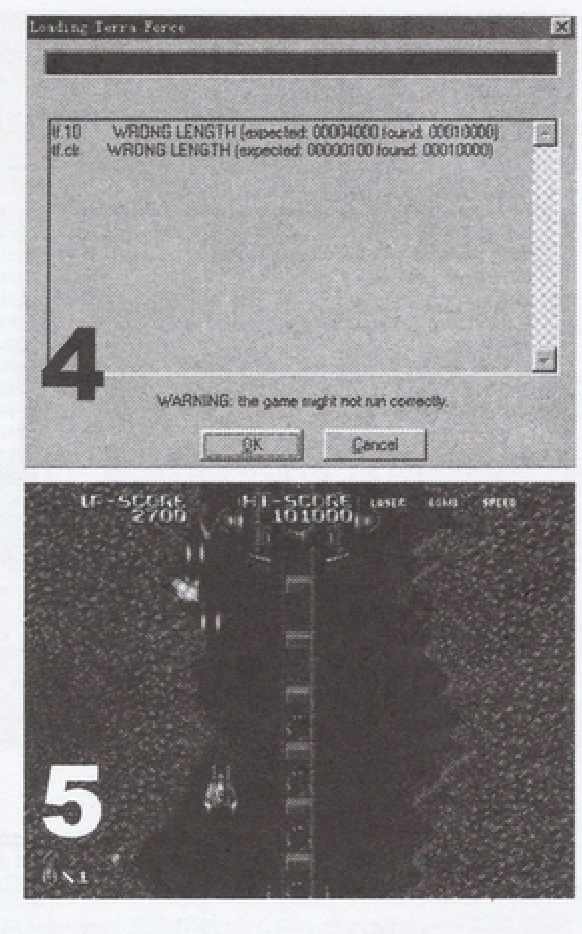
tf.clr NOT FOUND

terrafor.001
terrafor.002
terrafor.003
terrafor.004
terrafor.005
terrafor.006
terrafor.007
terrafor.008
terrafor.009
terrafor.010
terrafor.011
terrafor.012
terrafor.013
terrafor.014

3

以上说明《Terra Force》的游戏ROM文件内缺少tf 10和tf c r这两个文件，接下来我们的Hack就要开始了。在模拟器的 Game 栏里找到《Terra Force》的游戏名，在模拟器的Direct栏里找到游戏的ROM文件名并用Winzip将其解压缩，我们看到 4个文件(图3)

terrafor.001
terrafor 002
terrafor 003
terrafor 004
terrafor 005
terrafor.006
terrafor.007
terrafor 008
terrafor.009
terrafor.010
terrafor 011
terrafor.012
terrafor.013
terrafor.014



而我们所缺少的是文件 tf 10 和 tf.clr。

首先分析 14 个文件中只有 terrafor.010 和 tf 10 相差不大，于是我们将文件 terrafor.010 名称改为 tf 10、将 terrafor.014 名称改为 tf.clr（个人推测 tf.clr 可能是作为最后一个文件）。然后，将你修改后的文件压缩为 Zip 格式。

自释放
CRC32
148AA0C5
2144D8E0
25D23DFD
4F0E1D76
5320162A
58B5F43B
744F5C9E
8E5F557F
A86951E0
B9B0FE27
BC6F7CBC
D1014280
D74085A1
EB6B4138
6

现在打开模拟器吧，进入后发现提示

tf 10 WRONG LENGTH (expected: 00004000 found: 00010000)

tf.clr WRONG LENGTH (expected: 00000100 found: 00010000)

提示文件长度错误，（图 4），实际上是修改后 ROM 的 CRC32 校验发生了错误，需要修改，先不要理会它，点击"确定"即可进入游戏。（图5）啊？有人问 CRC 是虾米？汗，这个大家暂时不需要知道，就当它是个编号就行。那么，如何修正修改后 CRC32 校验发生的错误呢？说来也很简单，用 WinRAR 打开游戏文件，在最右边的 CRC32 栏下可以清楚的看到 CRC32 的校验值，（图6）自己看着修改吧，呵呵，是不是很简单？好了，这次就先到这里吧，大家 ByeBye！（又是在纸杯、可乐瓶的投掷中 usa 君被送下了讲台· ）



■模拟天下 /Silen

模拟界从最初发展到今天一直是和电脑网络紧密结合着的，各大模拟组织都纷纷建立有其官方的 WEB 站点，模拟相关的各种信息资源都是来源于网络。所以如果你想快速找到自己想要的游戏，或者有志于成为一名 ROM 收藏家，那么学会如何更好的上网和下载是很有必要的。下面笔者就向大家介绍几种获得 ROM 的途径。

WEB

直接使用 nternet Explorer 或者下载工具下载，在专门的 ROM 下载站点都是有下载指南的，而且相对比较的容易，这里就不介绍了。（否则有欺骗稿费嫌疑 -_-!）

FTP

平时我们下载时除了最重要的 WEB 方式外最常见的就属 FTP 形式的下载了。FTP 的全名是 File transfer protocol，中文译作"文件传输协议"。顾名思义是专门用于文件传输的协议，其功能相对 WEB 方式强大许多，如可以很轻易的限速、限量等等，因此越来越多的站点都转而开始使用这种方式提供下载了。

下载 FTP 的资源的办法视服务器有否提供用户列表权限而定（list 或 no list），通常有两种，提供列表服务的 FTP 服务器可以用第二方 FTP 软件来登陆，如 Flashfxp 等。下面以模拟天下 VIP FTP 为例简单讲解下 FlashFXP 的用法。

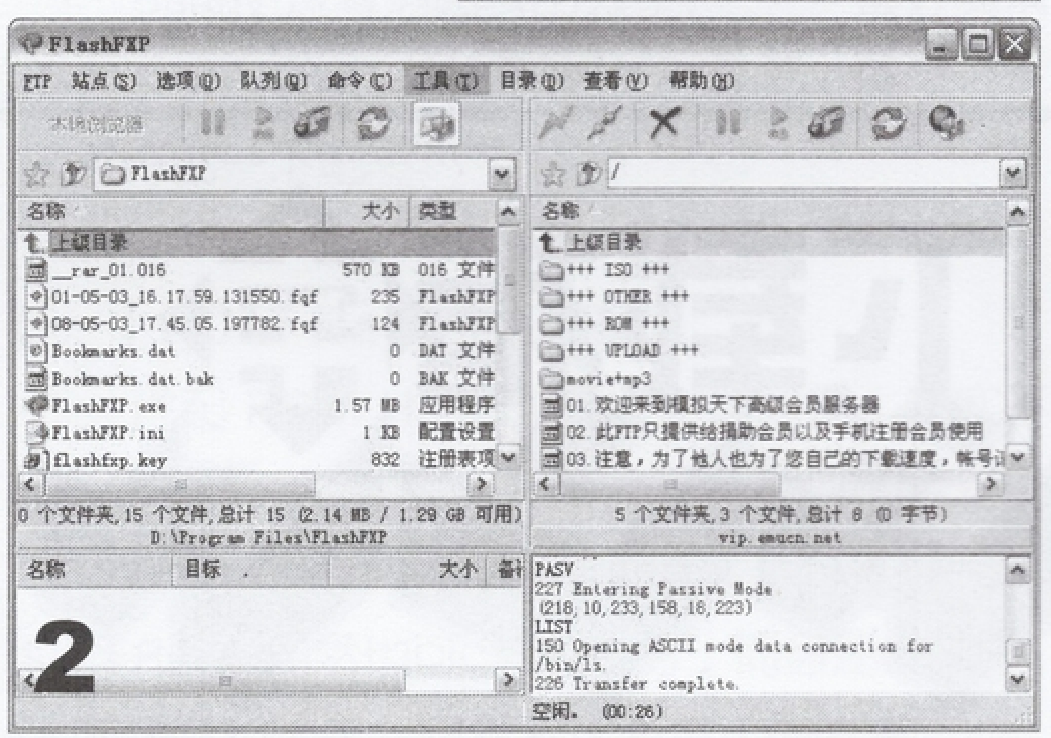
运行 FlashFXP，点击"FTP" ~ "快速连接"

（或直接按 F8 键）会看到程序弹出一名为“快速连接”的对话框来，在其中依次填入相关信息，这里填模拟天下的

> 服务器地址：vip.emucn.net
> 用户名：list
> 密码：list
> 端口：缺省的 21 即可（图1）

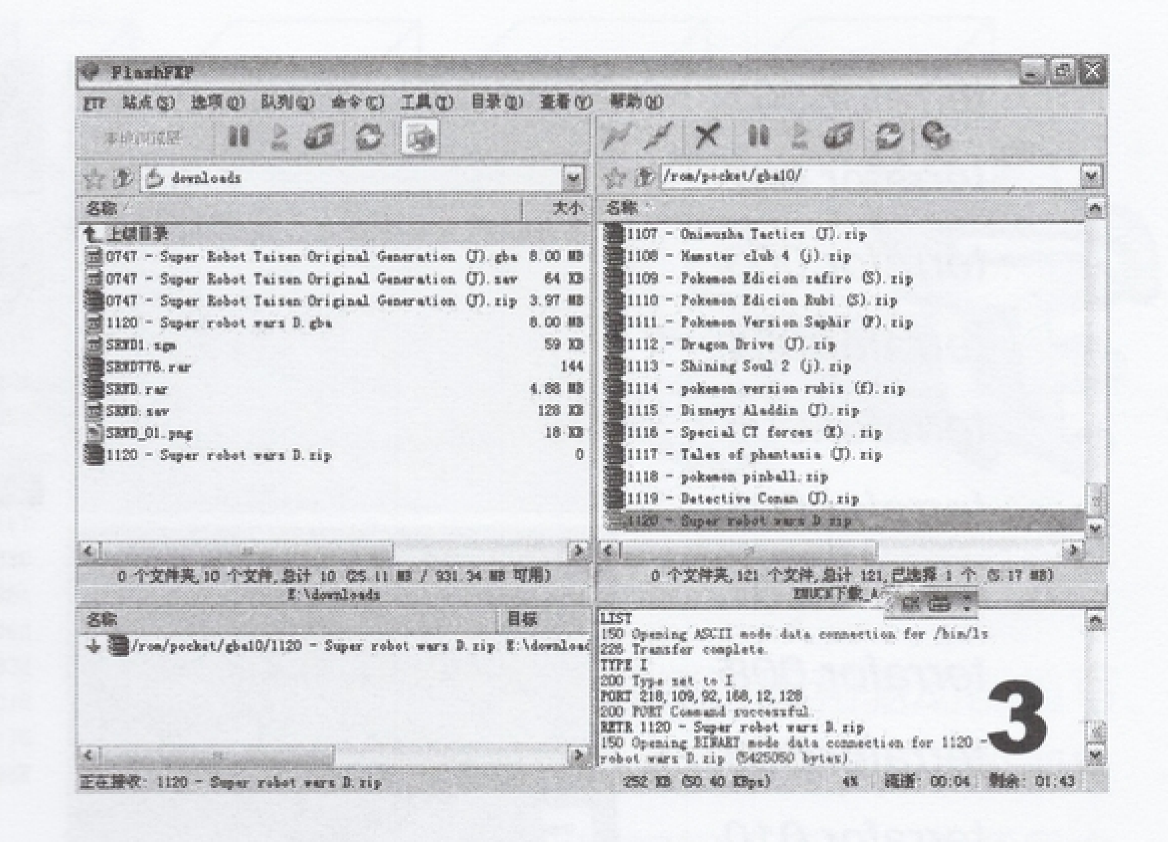
填完后点“连接”，此时右下显示的即是当前连接的情况，等待片刻若出现的是“LIST 150 Opening ASCII mode data connection for /bin/ls 226 Transfer complete.”时即说明你已经与远程服务器取得了连接，若出现的是“421 Too many users please try again later”的话则说明访问当前站点的人数超出了限制，只有等下再试了（另外有时也会出现一些其他错误，都是以英文显示的，不明白可以





查字典）。成功连接到服务器后你可以在右边的窗口看到当前远程服务器上所有的资源，左边可以看到你本地计算机上的资源（如遇到特殊情况可以点击列表视窗右上角的（ ）或（ ）来切换本地和远程）。（图2）这时选中列表中任一文件，从右往左或从左往右拖放即可实现文件的下载与上传了。（注意，本例中的服务器仅提供浏览权限，无法上传或下载。（图3）

FTP 下载的另一种情况是服务器没有提供用户列表权限，而是直接给了资源所在绝对路径以及下载帐号，并且通常都是以超级链接的方式提供给大家的，所以下载方法异常简单，直接用鼠



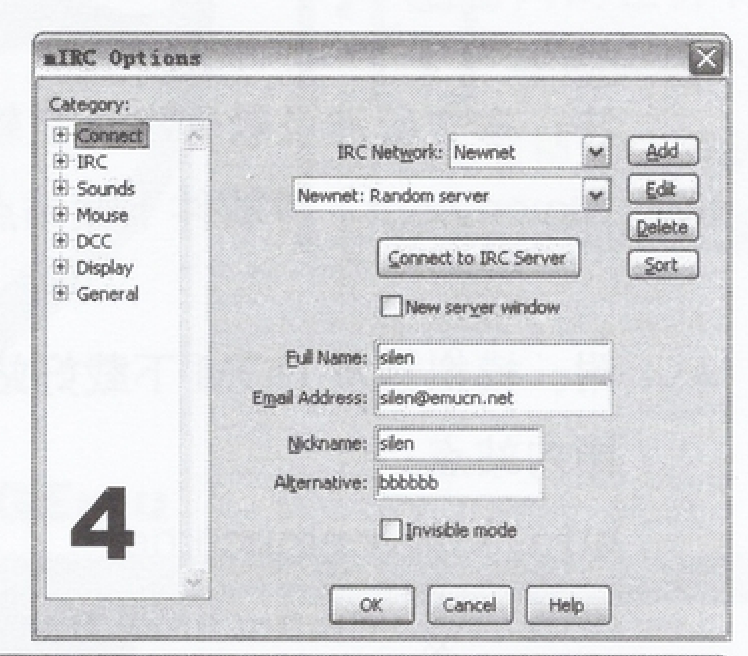
标轻点即可，至于出现该页无法显示等情况多半是因为该站点访问量过大所致，只需反复刷新即可。另外当然也可以用网际快车等专用下载来自动反复连接，需要密码的话只要别忘了选“登陆到服务器”选项即可。

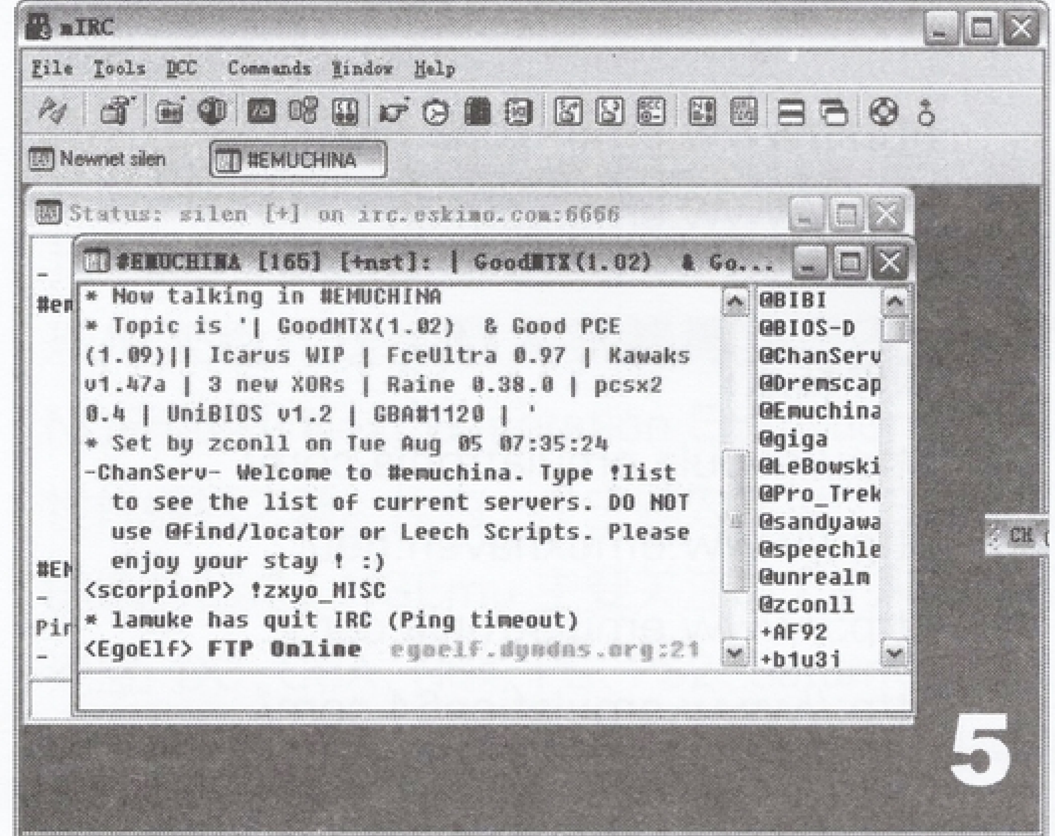
mIRC

什么是 m RC？ 这是一个由名叫 Kha ed Mardam-Bey 的老外编写的基于 RC（Internet Relay Chat）系统的小程序。最初只是用于聊天而已，慢慢的被赋予了文件传输功能，现在很多最新 ROM 都是从 mRIC 聊天频道上来的，所以学会使用它对收集 ROM 是很有帮助的。目前 mIRC 的最新版本是 6.03 版。安装并运行程序会看到一个要求注册的窗口，注册与否在功能上没有区别，所以不用理会，点叉叉跳过即可。接下来会看到一个综合选项卡，缺省的是 Connect（连接）页面，下面以 EmuChina 的 RC 频道来讲解下有关连接的设置。

连接第一步，确定服务器所在地址。这就跟我们平时上网输网址一样。大部分的地址 RC Network 选项的下拉菜单中都有，遇到例外的可以点击右侧的 add 按钮来添加。这里我们要连接的 EC 的 RC 频道的地址是 NEWNET，在下拉菜单中可以找到，选中他，连接第一步即告完成。第二步，输入自己的个人信息。前面说了，RC 是个聊天系统，所以每个人都得有头有脸的才行。在连接选项页下方输入自己的个人信息，其中 NickName 是你在进入聊天室后首选显示的名字，如果有和人发生重复的话则显示下面的 Aiternative 名字。填完个人信息后就可以连接服务器了，点 Connect to RC server 按钮。（图4）

这时连接的状况在窗口中显示，如果出现 D s-connected 字样的话说明无法与服务器取得联系，mIRC 程序会自动重试，如果一直无法连接的话则说明服务器暂时坏了，还是换个时间再试试吧。成功连上服务器后 m RC 程序会询问您所要加入的频道名字，这里我们输入 #emuchina 如果想保存这个频道的话点右侧的 add 按钮，以后就可以在下方的列表里找到了。OK，如果一切顺利的话现在你已经连上 EC 的 RC 频道了。EC 的 IRC 频道由若干子服务器组成，现在我们所处的是主频道，主频道顶部绿色部分显示的是当前新闻，下方红





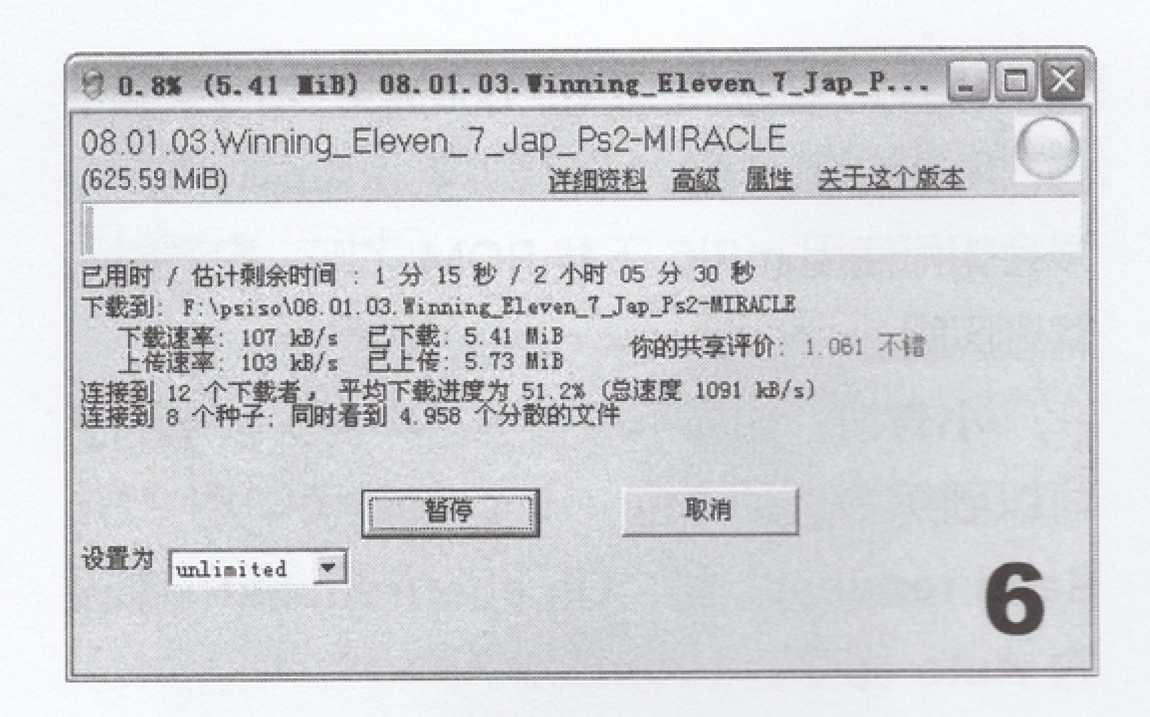
色的是当前的欢迎信息以及公告等等，再往下黑色的部分就是其他网友发出的信息。（图5）现在你可以输入“ list”指令来获得该频道下所有子服务器的列表，不断弹出来五颜六色的就是列表了，其中用同一种颜色表示，并且带“ ”的就是进入所对应服务器的指令，比如这里我们试着输入“ new gba”等待片刻出现一个“确认连接窗口”点确认即可进入“ new gba”服务器了。此时可以用到的指令有 “D R”是获取当前服务器资源列表，“CD”是进入子目录，格式为“CD 目录名”，“CD. ”返回上级目录，“GET”获取资源，格式为“GET 资源名”，另外“QUEUES”可以显示当前队列。由于这些服务器带宽都比较小，所以下载是要排队的，这时就可以用“queues”指令来确定自己所处位置。（图7）好了，到这里你应该已经学会如何使用 mR C 下载 ROM 了吧，祝各位一路顺风吧。

小窍门 如果不想看到各种确认信息的话可以到综合选项卡的 DCC 选项页中把“On Send request”和“On chat request”都设为 Auto 即可。

BT

时下浏览各大游戏论坛或者模拟器论坛，“BT 下载”等字眼随处可见， 直把“BT”当作“变态”使唤的网民不觉要奇怪，“BT 下载”究竟为何物叻？其实此处的“B T”是英文“BitTorrent”缩写，这是一个老外开发的新型 P2P（点对点）数据传输软件。谈到 P2P 大家一定不会陌生吧，像早些时候的“PP 点点通”就曾红极一时，BT 较之它最大的不同就在与 BT 不再是单纯的一点对一点或一点对多点，而是更为广泛的多点对多点，其理论就是每一个参与下载的个体计算机都会通过一台 tracker 服务器来搜索网络上其他参与共享的计算机，并无条件建立连接，所以它可以最大限度的利用所有参与下载者的带宽，从而获得一个良好的传输速度。目前部分模拟器站点已经提供了 ROM 或 ISO 等的 BT 下载，大家可以多留意一下，这种下载方式的宗旨就是“人人为我，我为人人”。

说了这么多也许你还是一头雾水，那么我们就来实际操作一下吧。先获取 BT 客户端，本人推荐使用 5.2 1 版，功能比较强大而且有汉化版。解压后（请用 WinRAR 解压）双击执行之，无需进行任何操作，BT 程序会自动安装到系统所在盘符 Program Fi es 目录下，需要卸载的话请到控制面板下操作。OK，下面我们来试着下载看看吧。先连到“BT 大连盟”网站（当然这个是可以选择的，类似的网站有很多），地址. http.//61 129 81 206/bt，进去后你就会看到一串长长的列表，这些就是当前所有共享中的资源了。随便点击其中一个，你会看到有个名为 * torrent 的文件被下载到临时文件夹里，通过这个文件 BT 程序就可以知道诸如 tracker 服务器地址以及所下载的资源的详细情况等信息了。等



* torrent 下载完毕后（大小只有几十 K 没什么可担心的），BT 程序会询问你要把资源放到哪个目录下，定下目录后，BT 开始分配磁盘空间（会产生一个和目标文件一样的大小的空文件），视下载文件大小而定，需要几秒钟到几分钟时间。接着，恭喜你已成为共享大军中的一员了。你可以在当前的下载窗口中看到你的下载速度、上传速度、当前“种子”数等信息。其中“种子”是一个很重要的概念，它表示拥有完整档案的个体，如果该数值数为 0 的话就说明当前共享的资源是不完整的，在没有种子加入以前继续参与共享已经没有意义了，这点请注意。当然，如果你下载完后不关 BT 窗口的话你便也是一个种子了。在这里强烈建议大家多多留种，毕竟只有你为人人，人人才能为你。（图 6）

另外由于 BT 下载是没有固定服务器的，所以时效性就显得尤为重要，一般热门一点的东东也最多会有一周时间的种子，冷门点的能撑过 24 小时已经要感谢上帝了。这对于像我这样 24 小时在线的超级网虫倒也没什么，但对于那些偶尔上上网的朋友就麻烦了，经常会遇到想要的东西没种不说，最惨的就是下载都 80% 好几了，突然与组织失去联络（种子没了），进度条死活是走不动了，叫天天不灵叫地地不应，何止一个惨字了得啊　　那，这时该咋办叻？有经验的网虫都会告诉你，去请人补档呗。没错，就是请人补档，方法也很简单，只要把当初的 * torrent 文件下载回来，换个要求补档的标题再发布一下，如“求 XXXX 的种子”等等，然后就祈祷吧，一般别人如果有你要的东西的话是很乐意帮忙的，当然以后看到别人有困难时记得也要帮忙啊。

注　本文所涉及软件在天空软件站（http:/ www.skycn.com）等软件下载站点均有下载。

附　模拟器及 ROM 下载好站推荐

国内站点

http://www.emucn net
http://www emuchina.net
http://www chinaemu net
http://www emu-zone org
http://www emu.com cn

国外站点：

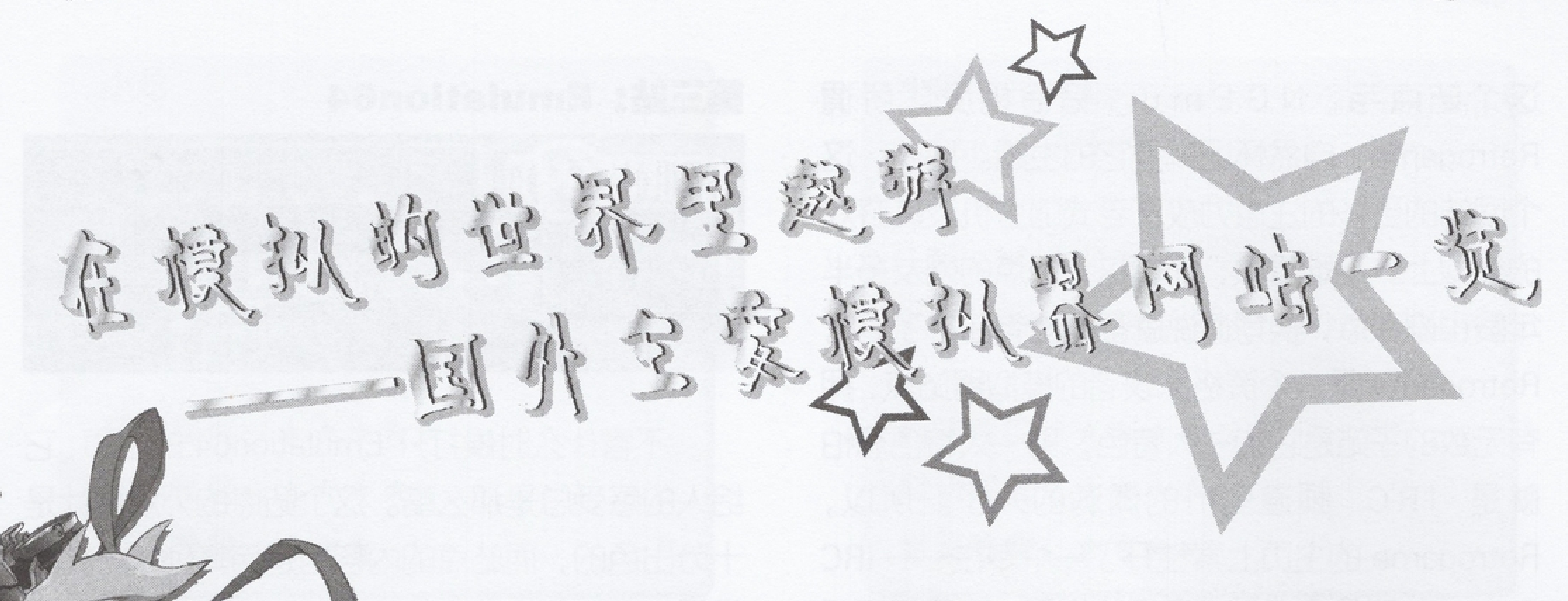
http://nebula.emulatronia.com/
http://www emuxhaven net/
http://www emulatronia.com/
http.//www emulation64.com/
http://www ngemu com/
http://www mame.dk/

《超级机器人大战 α 外传》翻译募集二度

紧急紧急。大家还记得今年 6 月份开始的《机战外传》汉化的事吧。这个工程是由本站汉化组之一的 Project α 小组负责的，由本人担任的组长。目前小组内几位主力翻译因为个人原因而暂时或永远的离开了我们，致使整个汉化工作进展缓慢。现在的完成度在 20% 左右，还剩下大约 2 兆的文本，组内还有两位翻译（在此特别感谢小 D 和 alex2092，流泪状），所以各位如果愿意加入的话所要分担的工作也不会太大，望各位日语达人（2 级或以上）看到后能够加入我们，一起来完成世界上第一部完整的非官方机战汉化版吧。联系方法：QQ：1645453　MSN：Silen@emucn.net 邮箱：Silen@emucn.net

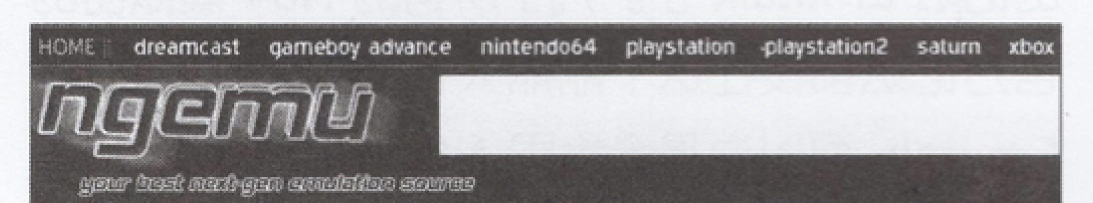


■模拟天下 /Crix



特网的世界有多大，模拟器的世界就有多大。各位长期游走出没于国内各个模拟网站或论坛的朋友今天就不妨随小生 Crix 前往国外各大模拟器网站论坛游历一番。最近距离的欣赏下模拟器的独特风景，领会下异域的模拟器论坛的风土人情。

第一站：NGEmu



游历的第一站我们就要玩个痛快，因此首先我们的目的地就是 NGEmu COM。提到游戏机，恐怕次世代这个词大家都再熟悉不过，而 NGEmu 即 Next Generation Emulation 就是次世代模拟之意。作为一个主题为次世代主机模拟的综合站点，NGEmu 主要关注以下机种的模拟消息：DC、GBA、N64、PS、PS2、Saturn、XBOX，以及刚刚萌芽的 NGC。目前这个网站发展非常迅速，已经成为这个星球上最优秀的模拟器综合网站之 。这里能够为你提供第一手的上述机种的模拟新闻，同时该网站还收录了这些主机的各个模拟器及其相关工具的各个版本的文件和源代码（如果公开的话）下载。自从 NGEmu 更新至 2.0 后（整个网站的程序几乎重写），整个网站功能变得非常强大，但使用并不复杂，你可以自己定制自己喜爱的栏目，甚至还可以自己选择喜爱的网站外观界面。

作为网站的重要附属，NGEmu 的论坛也同样精彩。这里有着 PSXeven、VBA、Cxbx 等模拟器的官方和准官方论坛。对其它各主流模拟器均设有单独的分论坛。其中 ePSXe 论坛也相当红火，经常可以看到这些模拟器的作者出没于此回答用户的问题，不乏 Forgotten、Pete 这样的精英人物哦。整个论坛的气氛也比较活跃，因为毕竟是次世代主机的模拟站，光顾的注册用户平均年龄比较低，话题自然也就比较 in 点。另外，值得一提的是，这是一个跨国的大型站点（主机设在美国，几位站长有德国的、英国的等），因此，网站也颇具文化的多元性。同时，一些来自马来西亚、印尼、菲律宾的亚洲朋友也是常客。

小结

站名：NGEmu

地址：http://www.ngemu.com

主题：次世代主机模拟

论坛：http://www.ngemu.com/forums

趣味程度：★★★★★

知识程度：★★★

游览难度：★★★

第二站：Retrogames

retrogames
YOUR ONE STOP EMULA ON S TE

告别 NGEmu，我们来到风格迥异的另一个模拟器综合站点 Retrogames。从某种程度上说，

这个站点与 NGEmu 恰恰相反。所谓Retrogame，自然怀旧就是它的主题。因此，这个网站的更多的注意力放在老式的主机及其游戏的模拟上。不难想象，光顾这个站点的网友多半年龄也偏大点，换句话说就都是些老油条了 P，Retrogame 是一个资格比较老的模拟器站点，拥有无数的子站是它的一大特色，另一大特色恐怕就是 RC 频道里挤的满满的人了。所以，Retrogame 的主页上索性开了一个专栏—— IRC Quotes。这是个非常有意思的栏目，这里每天都把 RC 聊天室里的超级经典 BT 的话题引用至此，有时读来让人捧腹不已。而网站方面，新闻的更新时而“断档”，Retrogames 因为这点饱受网友的非议，加之怀旧的久了难免就丧失激情所以这个网站偶尔也显得沉闷。

Retrogames 的论坛还算是比较红火的。由于NGEmu 只关注家用主机的模拟，因此，街机的模拟自然就可以在这里讨论。其中的头号论坛 General Emulation 可谓无所不包，只要与模拟有些关系的话题都可以在这里讨论。不过，不要问 ROM 在哪里下载哦)。这里的 NEOGEO 模拟论坛也偶尔可以看到一些街机模拟领域的超级达人光顾，不过自从最近的 PLAYMORE 大作不断，无形中也孕育了无数的 Lamer 帖，曾经一时整个论坛都充斥着不知道哪里来的 SVC ROM 的问题帖。总得来说这算是一个比较值得一看的模拟论坛，CPS 的模拟板块也不乏达人，版主就是 [HAZE]，不过 CPS 的模拟现在只能用一个词形容——青黄不接，所以论坛自然也比较闷点。这里的论坛还有一大特色就是 Suggestions 板块，本来自然是用来提建议的，但是如今这块已经彻底沦陷为 ·怎么说，咱中国老百姓管那叫“水区”，呵呵，那叫真的没人管，随你怎么灌。

小结

站名：Retrogames

地址：http://www.retrogames.com

主题 所有模拟相关，经典街机及家用电脑为主

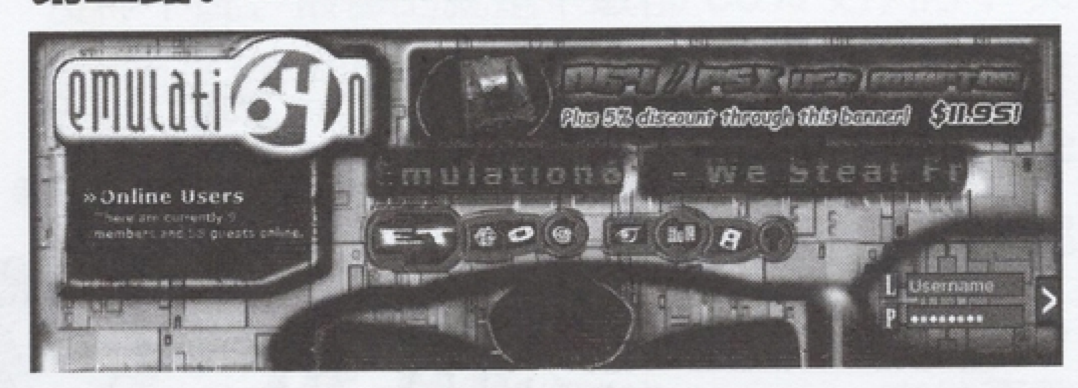
论坛：多个独立板块

趣味程度： ★★★

知识程度： ★★★★

游览难度： ★★★★

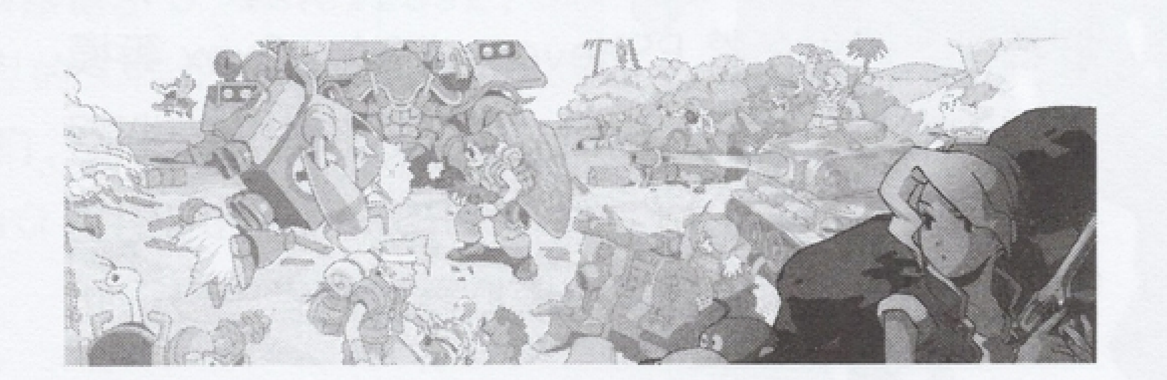
第三站：Emulation64



不管什么时候打开 Emulation64 的主页，它给人的感受总是那么酷。这个站点的外观设计是十分出色的，而站点的内容也是与其外表一样的优秀。Emulation64 的 64 指的就是 N64。这是一个 N64 主机模拟的天堂，大部分的 N64 模拟器的官方站点都是它的子站。Emulation64 除了能够提供第一手的 N64 方面的模拟消息以外，同样也涵盖其它次世代家用主机的模拟消息。最近浮出水面的 NGC 模拟消息就最初来自这里。

Emulation64 还有一个最强的地方就是他们的论坛 Emuta k 了。几乎所有的 N64 模拟器的官方论坛都设在这个鼎鼎大名的 Emutalk 中。Emuta k 可以说是全世界 N64 模拟爱好者济济一堂的地方。许多相关模拟器或插件的作者甚至干脆懒得更新自己的主页，有了新进展就在 Emutalk 的相关论坛里发个帖子，然后消息自然就会传播开来，Emuta k 的威力由此可见一斑。另外，Emutalk 论坛中的风气也相当的好，有时甚至给人一种严格的感觉，例如询问一个模拟器的新版什么时候放出，这个问题我们大致看来问问并没有什么关系，而在 Emutalk，这是常见的一个不受欢迎的帖子。因为作者在能放和想放出新版的时候自然会放，完全不用大家来催。也有人提出是不是有点对模拟器的作者保护的太过了一些。不过，我想，正是因为这样的一个气氛，才使得那里聚集了无数得 N64 模拟界的精英吧。

另外，Emuta k 论坛里还有一个特色的论坛，一个机器人论坛，在那里会有一个叫 mabot 的机器人跟你用帖子交流。虽然号称能在交谈中学习，也有不少人不厌其烦地跟他瞎侃，不过 mabot 现在依旧很傻，呵呵。



小结
站名：Emulation64
地址：http://www.emulation64.com
主题：所有次世代模拟相关，N64 为主
论坛：http://www.emutalk.com

趣味程度：★★★★★
知识程度：★★★★
游览难度：★★★

小结
站名：MAME.NET
地址：www.mame.net
主题：MAME 相关
论坛 www.mame.net/cgi-bin/wwwthreads

趣味程度：★★★
知识程度：★★★★★
游览难度：★★★★

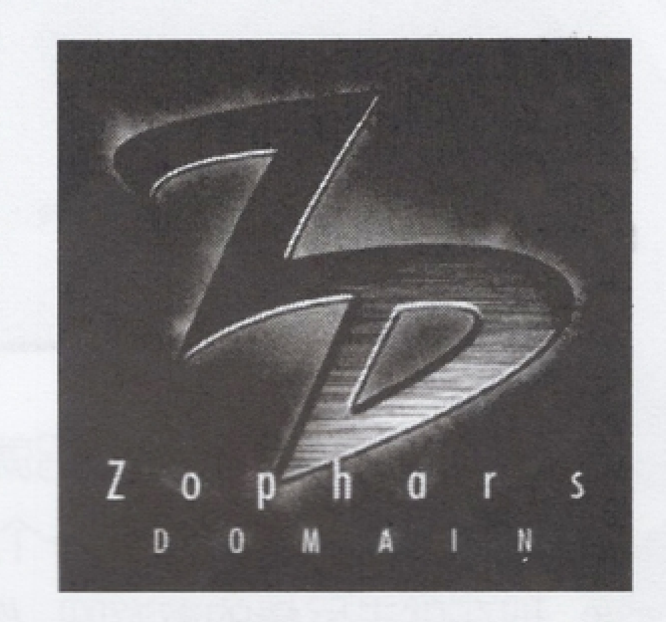
第四站：MAME.NET

MAME MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

逛罢几个综合站点，现在我们再去看看几个特色站点，这些站点范围并不广泛，有些甚至并无多么大的名气，不过这些网站个个都有自己的专长或者特点所在。首先让我们到 MAME NET 瞧瞧。

这个无需多言，街机巨无霸模拟器 MAME 的总部是也。在这里有 MAME 的各个版本文件下载（废话），MAME 的最新进展。MAME 的详细使用说明（MAME FAQ），不过中文版的已经很久没有更新了，不是咱们可敬的翻译懒，而是 MAME 负责网站维护的那些家伙懒得更新（服了　　）。另外，如今要在 MAME 的官方站点上看到 MAME 的最新进展是越来越难了，MAME WIP 现在基本上已经散布到 MAME DEV 们的各自的网页上去了（例如 Haze， P)。如今也只有论坛还值得逛逛，不过 MAME 的论坛也并不怎么好参与，和一帮＿四十岁的大叔们在一起讨论游戏我想大家也不会有多大兴致，和 MAME DEV 们讨论电路板我想更不是大家想做的。不过不时来潜潜水也是不错的，Haze，smf，R Belmont 等 MAME 核心成员还是经常见到发话的，另外，看看像“为什么双击 MAME 后只见一闪就什么都没了”这样的问题，和一些达人们对这样的问题的反应也是蛮有意思的。

第五站：Zophar's Domain



这个是真正老牌的模拟网站了。老的现在快走不动了。虽然现在恢复了新闻的更新，不过 Zophar's Domain 已经早已没有当年的风光。但是所谓“百足之虫，死而不僵”，如果你以前没有到过这里，那么 Zophar's Doma n 依然是风光无限的。尤其是上面的一些文章，仔细读读看，不知不觉你就享受了模拟文化的熏陶了，呵呵。

小结
站名：Zophar's Domain
地址：http://www.zophar.net
主题 所有模拟器相关内容，模拟器文化传播
·

趣味程度：★★
知识程度：★★★★
游览难度：★★★★

第六站：CAESAR

CAESAR

终于迎来了我们的这次游览的最后　站 CAESAR。这是一个相当有特色的网站。初次光临这个网站你也许不会留下多深刻的印象，但是

在这个网站朴实无华的外观背后是一个异常强大的街机模拟数据库。这里收集了几乎所有的历史上存在过的街机模拟器，其中不少是极其罕见的古董了。用街机模拟器博物馆来形容这个网站也丝毫不过分。另外，这个网站同时还在每天不断的更新街机模拟的新闻，新闻的标题也是这个站点的一个小小的特色。

小结
站名：CAESAR
地址：http://caesar.logiqx.com
主题：所有街机模拟器的相关内容

趣味程度：★★★
知识程度：★★★★★
游览难度：★★★

好了，我们短暂的介绍就结束了。我想大家心目中一定有了自己的第一个目的地了，不要犹豫，现在就去尽情的遨游吧。作为本文的结尾，这里我还向大家总结一些要准备的东西和一些小小的注意事项，希望大家能玩的尽兴。 .)

准备工作·

能上国际互联网的 PC 一台，呵呵，用肺说句话先。

一个电子词典软件，外加 Google。相信我，不管你的英文多好，你都用的上词典。好的电子词典网络上就有，另外，Google 也是解决任何的问题的一个好的出发点。说到电子词典，金山词霸还能凑合。 P

兴趣和平常心。做自己喜欢做的事才会开心，而始终保持一颗平常心则是获得最终快乐的前提。

一些论坛的注意事项

国外的论坛多多少少还是和国内的论坛有些不同，尤其是一些正轨的论坛。以下是 Crix 的切身体会

不询问 ROM 的下载。这条原则在绝大部分的论坛里都是适用的，在健全的法制下，老外们心中似乎都有一个默契，尽管都是用 ROM 玩游戏，但是对 ROM 从哪里来的他们是绝口不提的。另外，做老好人贴 ROM 连接给别人也是个相当糟糕的主意哦。不过适度的询问某游戏是否被模拟则是完全没有什么问题的。

二：在正确的地方说话。无论想说什么，在正确的论坛分板块中发贴是相当重要的。很多论坛的板块分得很细，同一个模拟器甚至有几个分论坛。例如 NGEMU 中的 ePSXe 板块有二个论坛。所以，确定好正确的地方，一来能够得到更快的回馈，二来不至于引起别人的不快（帮忙转移帖子虽然并不困难，但是多少还是件麻烦事）。既便在正确的分论坛中，一些话题也是被限制在一些特定的帖子里的，例如刚颁布新版的模拟器其论坛中通常有一个置顶的问题报告贴。最后就是在别人的问题贴中插述自己的问题也要多加小心。

不问重复的问题。你的问题通常别人可能也有，并且在那之前就已经发贴询问过了，这时，论坛的搜索功能就变得有意思了。搜索下是避免重复发贴的好方法。同时，重复的提问同一个问题也并不受欢迎。如果你的问题一直没人回答，要么是你的问题本身太傻，要么就是大家都不知道。顶来顶去，这个习惯还是不要提倡的好。

UltraHLE 重生!

消失已久的 RealityMan 近日又重开了 UltraHLE 的官方站点。宣布，他将重新开始利用自己的业余时间来打点 UltraHLE。离开模拟界多年的 RM 在某天搜索自己尘封已久的 CD 时又找回自己所做的曾经一度无比辉煌光芒照遍整个模拟器界的 UltraHLE。也许怀旧是人的天性，在又用这个模拟器玩过几个经典的 N64 游戏以后，RealityMan 下定决心，重新投入到 UltraHLE 的事业中来。RM 是说干就干的，在 11 日消息发布后的第二天，他已经对源代码开始进行了清理，由于以前使用的是 Glide 3D API，现在来说多少有些不合时宜了。所以，将显示代码移植至 OpenGL 是他目前的一个工作。已经有人问到了，他是否准备将 UltraHLE 改装为插件架构，关于这点他没有直接回答，而是说模拟器的进一步优化才是当前的主要问题。现在就让我们等他的一个个的好消息了。





血迹斑斑的历史
——高达SEED



如果要找出游戏和动漫互动最成功的例子，我一定会毫不犹豫的选择高达和机战。这款有名的SLG 从远古 FC 上开始，到如今已经枝繁叶茂。重要的是，我们可以很轻易的在模拟器上重温过去。那么，未来呢？结合得如此紧密的两款作品，我们是否能从其中推测出以后的什么呢？其实并不用我说什么，相信所有玩家都很清楚，即使官方还没有公布，未来的机站里，　定会出现SEED。这款伟大的作品，2003 年动漫界传奇的缔造者，以及未来机战的传承者。

关注 SEED。——关注最新机战。

高达 SEED 剧情介绍：

“什么是必须与之战斗的？　‥”这句令人深思的台词，使无数高达迷们为之沉醉。

2003 年 7 月。这部动画，依旧放映着。

主角基拉是一个清秀而英俊的少年，略带忧郁的表情中，有一双清晰而看不到尽头的眼睛。

他从小就注定是一个幸运的人。他是被改造过的新人类，他拥有无与伦比的头脑与体格。与自然人相比，他简直就是一个完美的生命。然而，这却是他以后最大的不幸。在他小的时候，终于要和另一个新人类朋友阿斯兰分别了。基拉将在地球的中立国住下来，因为他不想被卷入战争。然而他最好的朋友，却留在了新人类居住的卫星。

“你不会参加战争吧？”基拉微笑着，深信着一些脆弱的东西。阿斯兰笑着把自己亲手制作的机械鸟 Tori 送给了他。真是一个热爱制作的孩子呢，相当精致的东西。这个小生命，是他们友情的象征。两个人要分别了。他们并没有感觉到未来，或者说他们没有想过未来。

“那么，再见了　　”一声告别，两个人开始了截然不同的命运。

基拉有了他在地球的伙伴。黄头发的高材生，红头发的可爱女生，各种各样的人都有。基拉是他们中的一部分，甚至超越了新人类与自然人的界限。

然而，不幸的事情迟早会发生，而且如此仓促。

地球与卫星的战争终于爆发了。中立国奥布上的人们仓皇逃窜，基拉他们也准备逃难。然而在这个过程中，基拉看到了他永远不该看到的东西——高达。

那种东西竟然如此高大，令人在它面前抬不起头。但他无暇观看，他看到了一个正被瞄准的地球人，他善良的本能立刻冲过去帮他。枪响了，地球人惨叫 声倒在地上。基拉瞬间愣住了，一种苍白的心情充满全身。他急忙扶助那个女军人。

敌人来了。拿着匕首，冲过来，要 下夺取他的生命。基拉抬起头，和那个新人类的视线相对。就在这一刻，神大笑着摆弄起两个人的命运。那个敌人，是基拉最好的朋友，阿斯兰。

“阿‥阿斯兰？”基拉睁大了眼睛，茫然的看着。穿红色军服的新人类愣了 下。

“基拉？你 ”两个人停顿了很长时间。阿斯兰的喉咙哽咽了 下。

他转身走了。基拉茫然的看着他的背影，一种无法言喻的感觉。他突然想起来了那个中弹的第球兵。她还还没死，她挣扎着站起来。“你……”话还没有说完，女战士把基拉甩进高达，自己也跳了进去。

这个20几岁的女战士很显然没有驾驶高达的经验。在敌人面前慌乱不知所措，高达就像一个喝醉酒的巨人，晃晃悠悠的试图站稳。这时，基拉突然发现自己在地球上的伙伴居然就在高达的身后！如果高达不能挡住敌人，他们就只有死。

“闪开！”基拉喊了 声，抢过操纵的位置。双手急速输入着什么东西，眼睛中透出 种坚毅的光芒。奇迹发生了。在如此短暂的时间内，他成功改进了高达的操作系统，使之能够参加战斗。他看着前方嘲笑自己的敌人，灵敏的闪过了攻击。“什么？？”敌人惊讶地看着他。基拉反击了。闪着光的匕首，瞬间刺入敌人身体。那个新人类无法置信的望着他。终于，敌人撤退了。这个时候，一个名为战争的故事真正揭开了序幕。

高达 SEED 音乐:

片头

INVOKE	演唱：T.M.Revolution	作词：井上秋绪	作曲：浅仓大介
Moment	演唱：Vivian or kazuma	作词：Vivian or kazuma	作曲：浅土桥安骑夫
Believe	演唱：玉置成实	作词：西尾佐荣子	作曲：あおい吉勇
Realize	演唱：玉置成实	作词：BOUNCEBACK	作曲：大谷靖夫

片尾

あんなに一緒だったのに	演唱：See-Saw	作词：石川千亚纪	作曲：梶浦由记
RIVER	演唱：石井龙也	作词：石井龙也	作曲：石井龙也
FIND THE WAY	演唱：中岛美嘉	作词：中岛美嘉	作曲：Lori Fine

插曲

静かな夜に	演唱：田中理惠	作词：梶浦由记	作曲：佐桥俊彦
Meteor	演唱：T.M.Revolution	作词：井上秋绪	作曲：浅仓大介
暁の車	演唱：南里侑香	作词：梶浦由记	作曲：梶浦由记
水の証	演唱：田中理惠	作词：梶浦由记	作曲：梶浦由记

专辑列表

あんなに一緒だったのに	发售日期：2002.10.23
INVOKE	发售日期：2002.10.30
ORIGINAL SOUNDTRACK I	发售日期：2002.12.04
ORIGINAL SOUNDTRACK II	发售日期：2003.04.23
moment	发售日期：2003.01.29

moment remixes	发售日期：2003.04.23
Believe	发售日期：2003.04.23
Realize	发售日期：2003.07.24
FIND THE WAY	发售日期：2003.08.06
Believe Reproduction－GUNDAM SEED EDITION－	发售日期：2003.05.21
RIVER －GUNDAM SEED EDITION－	发售日期：2003.05.21
SUIT CD vol.1 STRIKE × KIRA YAMATO	发售日期：2003.03.21
SUIT CD vol.2 Athrun Zala × Cagalli Yula Athha	发售日期：2003.04.23
SUIT CD vol.3 Lacus Clyne × HARO	发售日期：2003.05.21
SUIT CD vol.4 Miguel Ayman × Nicol Amarfi	发售日期：2003.06.21
SUIT CD vol.5 Athrun × Yzak × Dearka	发售日期：2003.07.23

高达 SEED 游戏：



《机动战士钢弹 SEED》

平台：PS2
制作厂商：BANDAI
代理发行：BANDAI
游戏类型：动作类
参考价格：6800 日元
发售日期：2003-07-31

不知不觉中，SEED 已经从动画引申出了无数周边。按照惯例，游戏自然也在期待中出现。此款游戏的最大买点应该是完全终于原作的 PS 装甲、机体性能等等。以往的高达系列都是以操纵的快感闻名，此作也不例外。即使不是SEED的Fans，或者根本没听说过SEED，也应该尝试一下。这款游戏应该是很容易上手的，简化了很多操作，比如自动锁定敌人等等。然而这却丝毫不会降低游戏的爽快感，那种手握斩舰刀，挥舞着将敌人一击而毙的感觉，将会给玩家带来无以伦比的强大感和爽快感。敌人将会 360 度攻击主角，这样就必须看清楚敌人在哪一条线上，更增加了战斗的真实感。动画改编的游戏当然少不了原作的一些东西，比如配音。在剧情达到高潮，玩家将听到那些熟悉人物的声音，临场感十足，也算 大卖点。对战模式也是重要的系统，玩家可以使用原作中活跃的几部机体，甚至还包括Freedom和Justice这两部梦幻战神，连漫画版中机体也有登场。

高达 SEED 周边：

海报：

负责本游戏角色设定的平井久司与米山浩平两人所描绘的最新插画海报，随游戏赠送，国内玩家应该是无缘了 顺便一提，国内也有一些动漫杂志附增海报，我墙上贴的就是。^ ^

资料：

《机动战士高达 SEED 超百科》顾名思义，记载者关于 SEED 的一些形形色色的东西，定价 970 日圆

写真集：

《机动战士高达 SEED 写真集》两本， 本 Freedom 本 Justice，每本 460 日圆，并且附增海报。骗钱的东西吧，汗。

小说：

目前已经出到第二卷，《错开的翅膀》以及《沙漠之虎》。定价 533 日圆

音乐：

前面已经介绍过了 值得一提的是即将推出一张钢琴独奏曲专辑，内容大概是一些精选曲目。



高达 SEED 感想——血迹斑斑的和平

C E 70 年，“染血的情人节”的悲剧直接导致地球与 PLANT 之间的紧张关系上升为武力冲突。谁都没有怀疑地球军将会以数量优势取得胜利。但是，实际的情况却与各方的预测背道而驰，11 个月过去了，战局依然僵持不下·· 终于，带着一种淡淡的感动看完了第 41 集SEED。

一切如我所料，两个朋友，终于被命运玩弄的不共戴天。尽管有过无法磨灭的童年，但这切都在现实中显得无比脆弱。战争轻轻嘲笑着两个无奈的灵魂，也嘲笑着一切生命和誓言。即使是拥有强大兵器 Freedom 的 Kira，也只能蜷缩在角落里，哭泣着，默默的看着现实。想起那只绿色的 Tori，也许它再也无法看着新旧两个主人在一起的身影。“昔友達に 大事な友達にもらった，大事なものなんだ ！”“最重要的朋友。”回想起这句话时，泪水竟然夺眶而出。

战争真正残酷的地方，不是相互矛盾的立场，不是兵刃拚搏的战斗，而是各自不同的信念。少年的同伴，他拼尽全力保护的人，却是另一个少年的敌人。终于，基拉杀死了尼科尔，阿斯兰也杀死了多尔。命运之神又开始嘲笑，像看着互相撕咬的蚂蚁 样。渺小的人类，终于在这个磅礴的舞台上，各自把自己当作主角，演出着 场场悲剧。然而，卫星上的人，和地球上的人，仍然麻木地将这个情人节用鲜血染红 。



“是的，你们有丧失人性的强大军队，你们有能毁灭世界的精良的武器，难道这就是你们战斗的唯 理由？你们把一个个无辜的人从幸福拉扯到毁灭的深渊，把一个个城市从繁华演变成宇宙间的碎片，这就是你们的目的？？？”看着那颗核弹

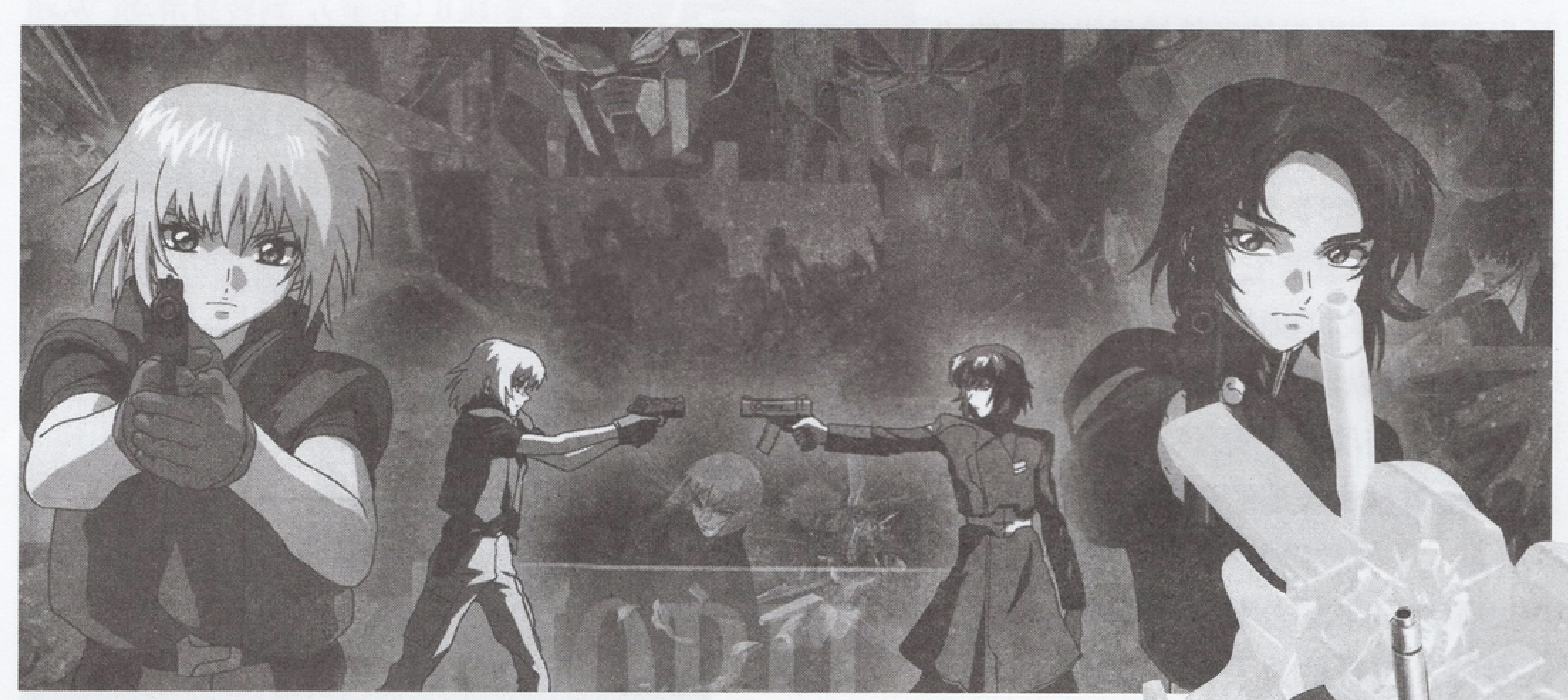
无情的落在卫星上面，我的愤怒脱口而出。

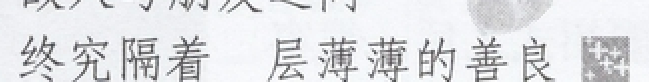
然而，讽刺的是，地球和卫星，不知曾多少次重复这样的历史。复杂的感情线，用一种沉重得透不过气的手法描绘着战争的气氛。热爱钢琴的尼科尔，喜欢战斗的伊扎克，以及玩世不恭的迪亚克，都无一例外的与基拉生死相搏。那个坚持劝基拉放辣椒酱的安迪，以及深爱着他的爱莎，都死在基拉无情的长剑之下。然而，基拉却只能茫然的看着被他杀死的人，流泪。

“是什么让你战斗？是你得到的徽章？还是父亲的命令？”拉克丝直视着阿斯兰，质问着。然而，这却是一个谁都无法回答的问题。制作人员巧妙的利用名字来告诉我们，少年终于找到了自己的方向。他已经明白如果被钉在各自的立场上，那么总有一天会在战场上互相残杀。只有拉克丝送给他的 Freedom，才是他唯 的信念。不是为了杀戮而战斗，他仅仅是想保护那些需要他的人。他像流星 样划破天边，挥舞着巨大翅膀，在两军中间坚定的说：“请两军立即停止交战！”面对即将发生爆炸的基地，他极力拯救所有的人，甚至是它的敌人。那个瞬间，永远停留在我的脑海中。他终于成长了，终于在这个混乱的世界中找到了 切。

然而战争不会因为 两个人就停止。KIRA 是这个剧情的主角，但他永远不会是这个世界的主角。他无权阻止这场战争，他甚至不能退出这场无止尽的华尔兹。他找到了自己的信念，然而更多的人仍然迷茫在战争中。地球上的人仍然疯狂的痛恨新人类，而卫星也不顾一切的为他们的同胞报仇。他们毁灭着世界，毁灭着自然，却始终不曾记起无论是旧人类还是新人类，都是这个即将毁灭的自然的 部分。他们用正义之名自相残杀，用拯救之名毁灭他人，用军人之名来制造屠夫，用懦弱之名来制裁仁慈。

这血迹斑斑的历史，仍然在继续前进着





《流泪的仁慈》

平淡的夜色慢慢浸染成孤独
 粒种子在房顶上默默的哭
昨天像 扇打开的天窗
一条穿梭在天边的梦想
书写着 种苍白的彷徨

然而拉扯着世界的曙光演变成夕阳
一道伤痕炙痛着着两种创伤
 种无力从善良中萌生
仁慈在遥远的陌生中消失
期待这些的是一代代帝王

炙热的自由燃烧在天际
黑色的翅膀挥舞在世界的中央
双手所持的是仁慈和残忍
在战争的历史上重重刻下一道剑痕

正面与反面 次次画着同一个圆圈
敌人与朋友之间
终究隔着 层薄薄的善良





永不退色的经典 幽游白书——魔强统一战（一）

■幽白爱好者之家

本期配套光盘中已收录GENS模拟器及幽游白书——魔强统一战ROM。

“经典”——永不退色！

《幽游白书——魔强统一战》，这个1994年由TREASURE公司出品的超经典游戏，当年一见便爱不释手。玩过MD的玩家，差不多都对“魔统”留有非浅的印象，旧时盛况依稀可现，凡MD所在之处，必玩“魔统”。勿庸置疑，“魔统幽白”当之无愧是该机种上最棒的格斗游戏！

任何经典都要经过“时间”——这个残酷而严谨的考验。一晃九年过去了，MD早已退出历史舞台，一款又一款的新颖的PC游戏装入了我们的硬盘。对于动辄占据数百兆的那些新贵来说，占据得越多就越显得自己的“不凡”，然而我始终无法遗弃，同样在这块硬盘上默默地，这么多年来伴随着我，提供给我快乐的，可所谓是已“过时”几次的这个老游戏· · 它没有华丽的3D效果，没有慑人的刺激音效，没有夸张的动作来把人虐死，它只有3M

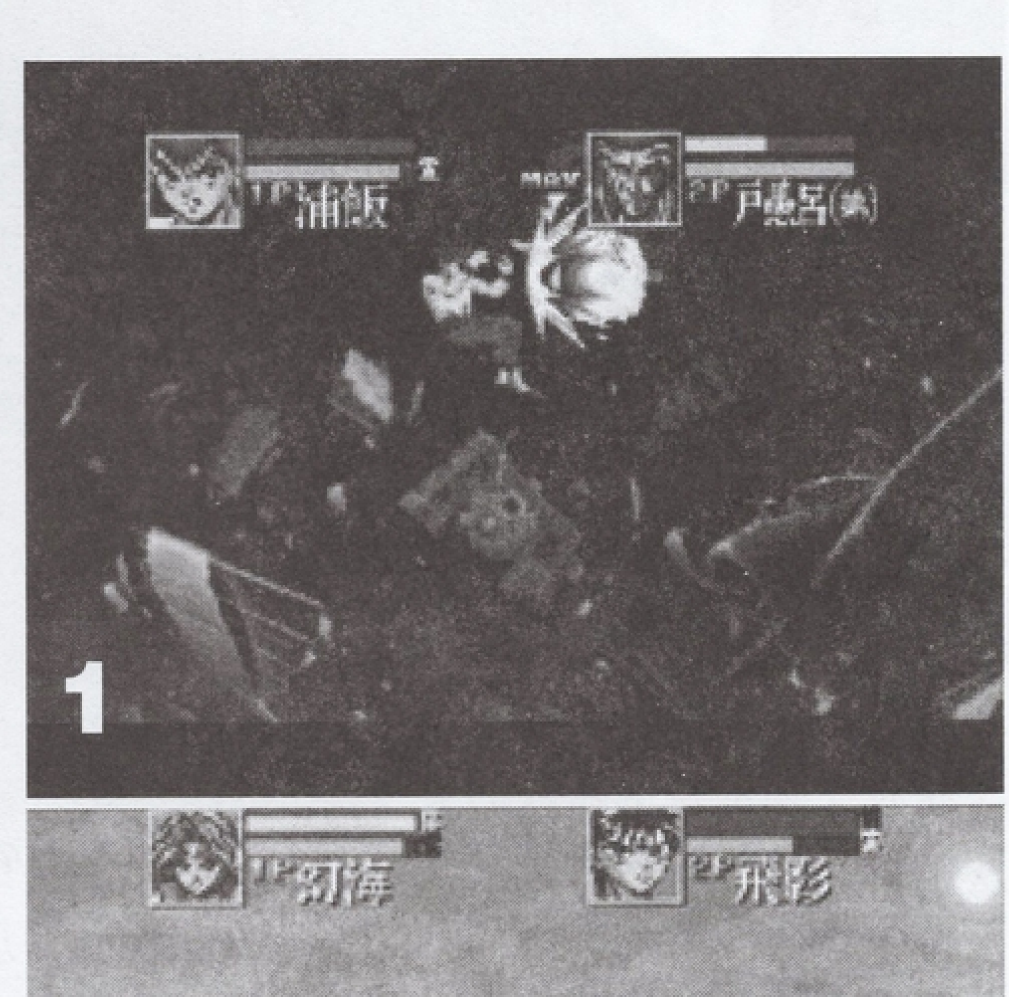
但是，我可以大声地说，就是这个3M多点的老游戏，却足以让人赋予超过3G游戏的热情去玩它！无论过多久，它终究不会退色。

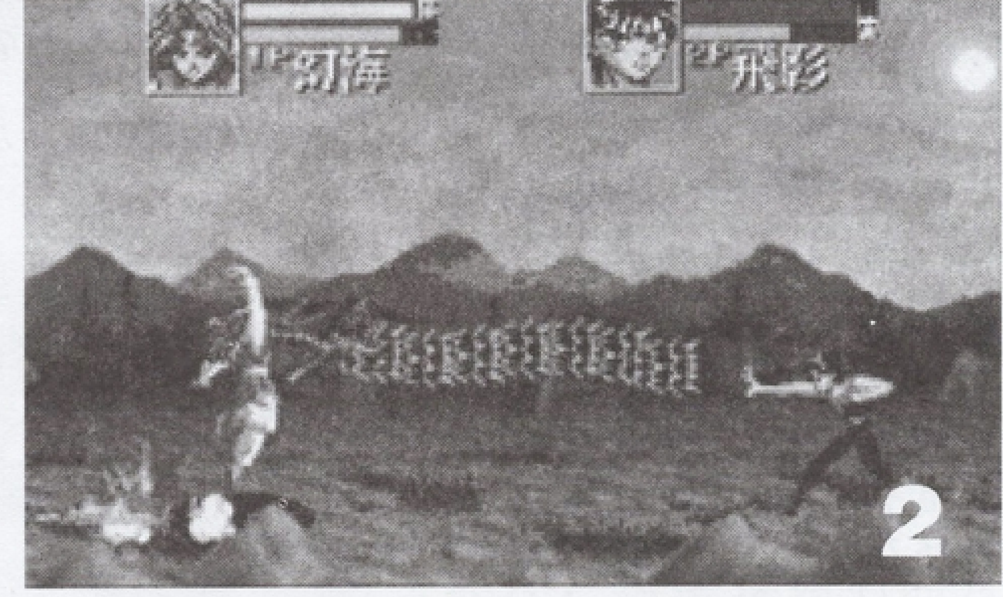
这，——就是经典的魅力！

那么多年过去了，模拟器的特别改进支持了多人对战，宽带的普及把各地的玩家联系在了 起，有心者汉化了 ROM，能力者发掘出了不为人知的隐藏要素。“最强、最狂、无敌、不屈、最低”这些称号的招式出法、“得胜数2～600的不同评价”、“飞影的九龙波”、“幻海的灵光镜反冲”、“阵的急速下降” 种种传言，目前已经可以给出明确的解释。（图1）

一个格斗游戏，即使连技再多，再华丽，那顶多称得上“好玩”。在熟悉了全部华丽招式之后，很容易便会慢慢失去兴趣。“经典”之所以经典，不应仅限于自身设计的完美，而能够激发玩家进行第 、第次……，这种“再创造”过程的游戏，才算得上真正的经典。

经过这些年的精修和交流，愈发觉得这个游戏之博大精深了。从最普通的逆向施击，到二技叠加；从二断跳B 轻拳），到转身滑动；从超杀取消，到无限连击 ··仅连续技即有“七上、八下、九俗、十二废，”、“四无限、五混蛋、六思路、 十不上桌”者云 。战术战法更是灵


1

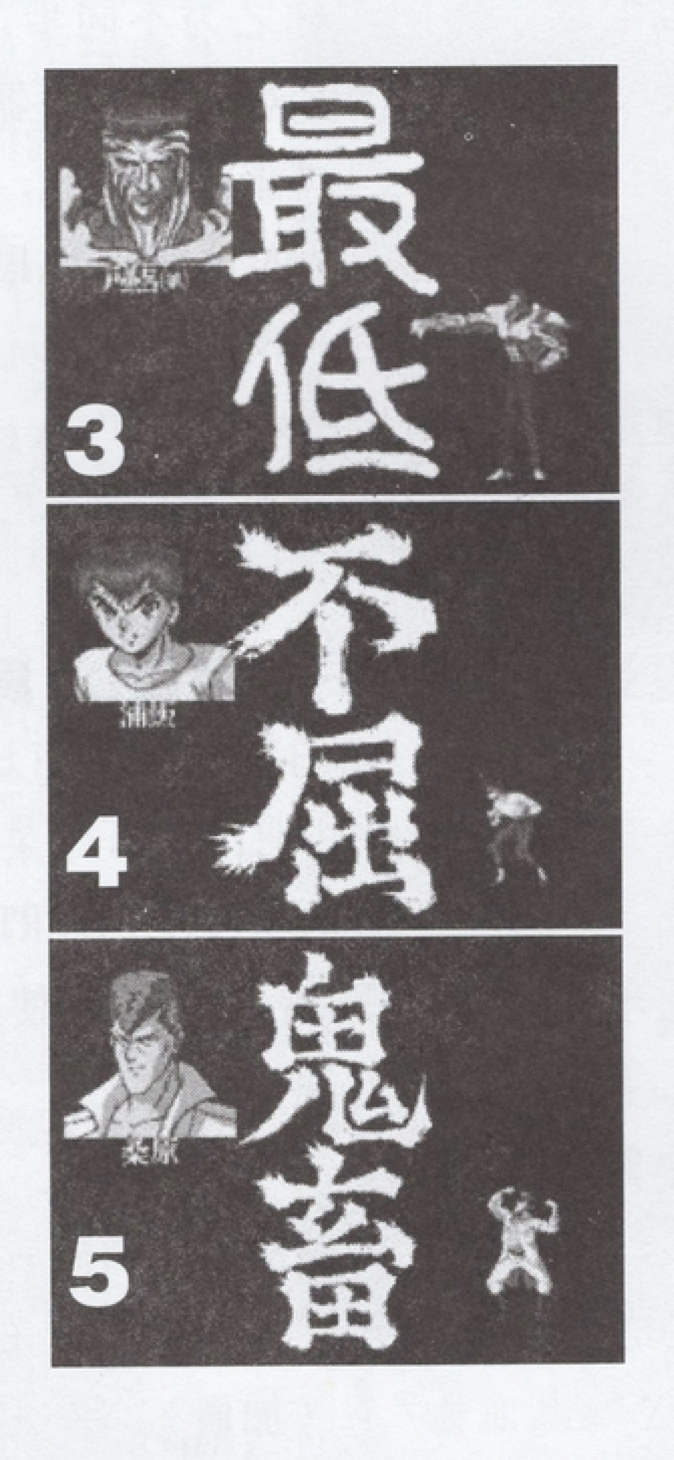

2

活多样：从“强攻不让歇”到“防反抓漏洞”；从“欲擒故显拙”到“舍小利着大局”。高手以静一可服众，谋者扰心敌乱自破。

各类打法层出不穷，可以说，幽白已不单是手法的较量，更是脑力心力耐力的持衡。玩家的数量不断飙升，关于游戏的讨论也越来越多，越来越火。我们相信“经典”，我们热衷“经典”，我们为“经典”而疯狂！（图2）“经典”——永不退色！以后我们会在每期为大家全面剖析YUYU的精髓！

幽游白书魔强统一战胜利评价一览

大家都知道，当你完成决胜战或让步战（1V2、1V3）模式后，会给玩家得出 个评价。那么总共有多少种评价，这些评价的出现又有哪些条件呢？



最强：决胜战 让步战模式胜利后 般评价。

最狂：户愚吕兄专用，决胜战/让步战模式胜利后一般评价。

鬼畜：决胜战模式，打出 MAX HIT 后胜利的评价。

不屈：决胜战模式，接关 20 次或以上后胜利的评价。

最低：决胜战模式，接关 100 次整后胜利的评价。

无敌：让步战模式，最高难度胜利后评价。

最低、不屈、鬼畜为不常见称号，我们给出它们相应的图片。（图3～5）

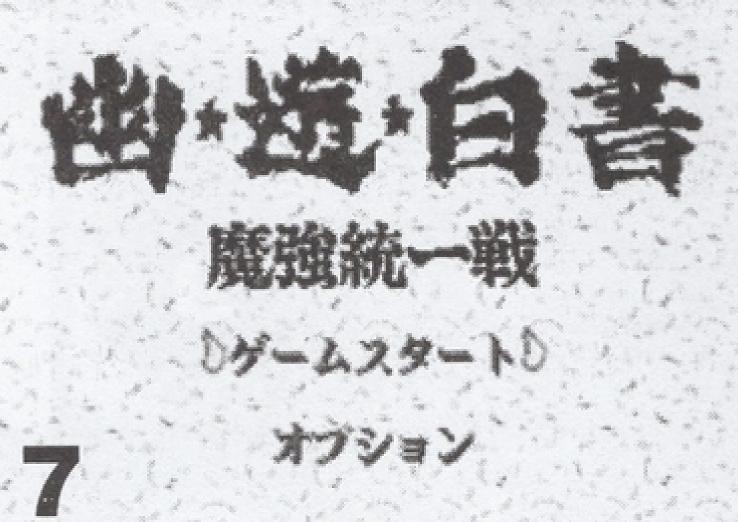
在决胜战模式中，如果同时符合以上多个条件，那么其优先级为：最低->不屈->鬼畜->最狂->最强

本期特别介绍

独孤十二篇之忘情篇、YUYU 网战说明和魔强统一战唯一的秘籍。独孤十二篇之忘情篇 独孤幽白）（图6～7）落红岂是无情物？人间最难是忘情。所以，《忘情篇》要说的，是“不能忘情”。

她与我很多年了。每当我寂寞的时候，有她陪伴我；当我失意的时候，有她安慰我；当我自暴自弃的时候，还





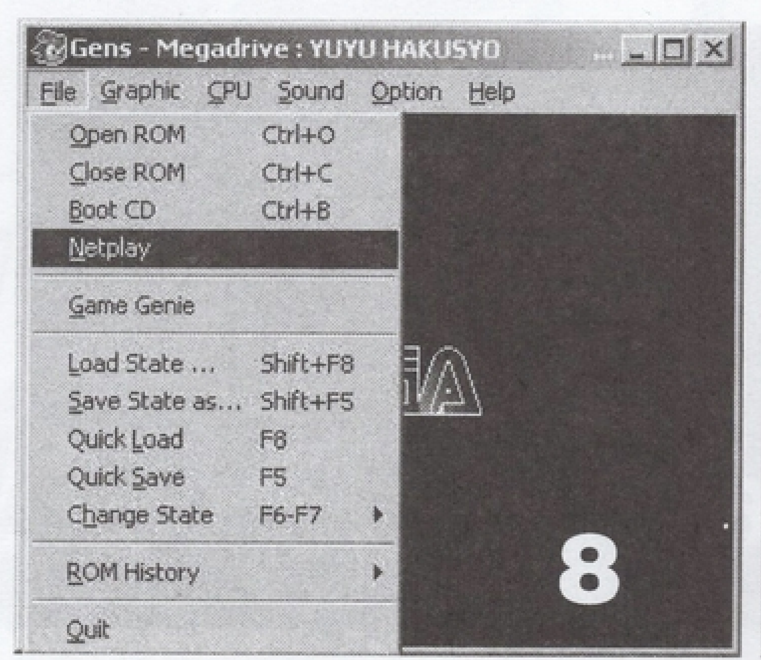
有她珍惜我。她是我的天使，而我是她的世界；她因为我而荣耀，我因为她而辉煌。我愿意放弃一切，包括我的生命，只为她幸福；我愿意上天摘星斗，入海寻明珠，只为她一笑。问世间，情是何物，直教生死相许。这一生，她决不会负我，我也决不会负她？

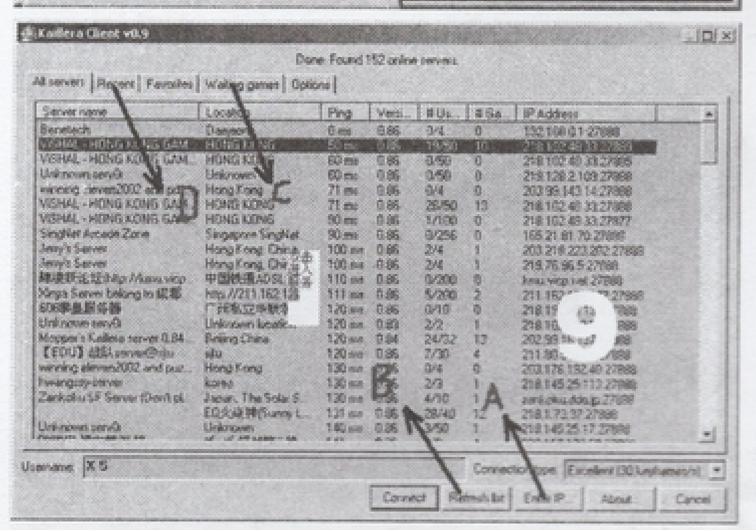
因为，我们，不能忘情。是的，幽白。我愿孤独，我愿独孤——只为幽白，万语千言却难以开口，只因不知从何说起，而感情就在我身体中澎湃。是万里之长风，是千丈之飞瀑，却也是百转的柔肠。天涯弹指神仙老，人间红颜叹芳华！我们都老了。也许我们会放弃这尘世的喧嚣，遁世远去了。不能忘情。

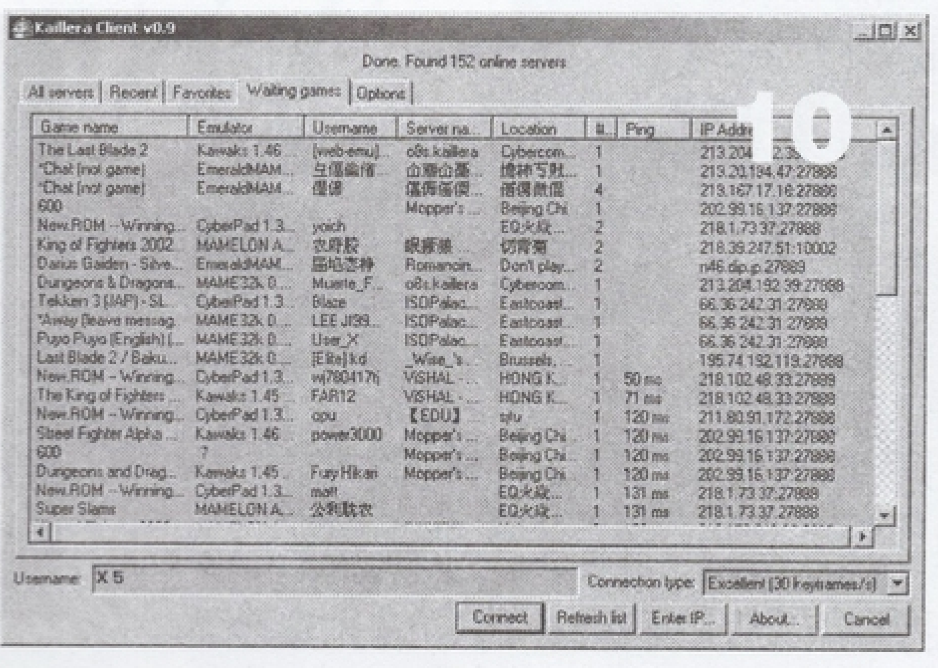
使用 GENS 网战说明·（X5&X）

如下图，打开最好的 MD 模拟器 GENS，单击“File Netplay”选项，（图8）打开网络游戏之后出现如下图：（图9）

要说明 下的是“ping 值”这是你在这个服务器的速度（延迟时间），顾名思义数字越小越快。还有就是 IP 地址，这个地址就是你要登







陆的服务器的地址，如果要约别人到这个服务器玩的话，你就可以直接把这个 IP 地址告诉对方，对方就可以通过 “A”处“输入 IP 地址”找到服务器，反之亦然，别人给你ＩＰ，也是从“Ａ”处输入。

注意：服务器 IP 地址的获得方法也可以从 Windows 目录下的“kaillera ini”(里面记录了你最近登陆过的服务器 ＩＰ，即“Ｄ”里面记录的服务器 IP）的文件里面找到，所以最好做一个快捷方式在桌面方便取得地址。因为服务器的数量波动很大，每隔一段时间都可能会有不同的服务器出现，所以你可以通过“Ｂ”来刷新列表。在刷新过程中，如果你尝试进入任意一个服务器，刷新任务随即停止。如果在刷新过程中出现“发现０个联机服务器”或“非法操作”等现象，你可以把在和GENS同一个目录的“KAILLERACLIENT DLL”换 GEN v1 5 以前版本的“KAILLERACLIENT DLL”。

如果事先没有和人约定，只是随意在网上找对手的话，你可以通过“Ｃ”等待中的游戏来找对手，如下：图１０）

在“游戏名称”里找到你想玩的游戏名字，双击进入服务器（服务器的相关信息如图）。

常见问题解答

1、正确的退出方法：File　Quit，然后在连网游戏的对话框中按“Ｅｘｉｔ”(退出)，　般建服务器者最后退，这样可以避免死机。

2。不同步的解决：有时会由于网络问题导致对战双方看到的均不相同，称之为不同步。解决方法是发现不同步后，先文件——关闭游戏，建服务器者等对方都退出后再次按下“Start game”重新开始游戏，但此时比分等设置都会复位。

3。连接类型的选择：如果网络没有问题，直接建议选择“Ｌａｎ”(局域网)，如果玩得时候觉得画面有点卡，按键却不慢，可以试着改为“Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ”(极好)，但建议最多不要低于“Ｅｘｃｅｌｌｅｎｔ”，否则会响应很慢。

魔强统一战唯一的秘籍 （周思）

真失望，幽白的秘籍只有这么点功用啊，嗯，不管了，先介绍下开启方法吧：在开始菜单时，将光标移至 OPTION 处，按住 AC 后迅速按住 START 进入，最下面就会多出一个选项。将其打开后，就可以使用秘籍啦。

秘籍开启后

在比赛中按 START 键暂停后，按方向键+X或Y来给相应人物加　减血到极限。左（1P）/右（2P）/上（3P）/下（4P）+Ｘ（减血）　Ｙ（加血）。除决胜战和让步战模式，用 START 选人可以选成 CP（训练模式中不会动）。开始时的 DEMO 会变成4人，且会一直打到决出一个胜者。

在 TREASURE 标志出现时按 START 为连技，B+START 为花絮，可以分难度直接看结局。但最高难度对应的是连技录像而不是花絮。





网友 OH：

格斗游戏之最！（我想是）·····最大的好处是能激发玩家的创造思维。不足之处么·· 浦饭的B姿势太难看·· 还有酎的糊须好像少了些 ·· 总之，是千年难得的经典游戏！只要我手还能动，就会 直研究 YUYU 的。

网友 kyosuke69：

经典之处实在太多了。现在玩格斗发现一个规律，BUG 越多的游戏越好玩，尽管现在《生与死》、《刀魂》这种大型游戏动辄几百M甚至上G，但是除了出招华丽，实在没有什么可研究的。不象 YUYU，至少现在某些大家常用的连招也许是开发者没想到过的。而象 KOF 一类虽然不错，可是大体的打法实在太拘泥。所以可以说 YUYU 是自由度最高的格斗游戏，有自由玩起来才过瘾 。



网友 冷雨微星 ：

优点太多了，连招精彩刺激！最最最看好的其中 点就是所有音效都是原动画里的配音员所配音，感觉十分亲切

网友 HieiYukina：

缺点：人太少，对战中不得不总使用重复的人物。

网友 紫枫：

跟 KOF 还是有差距，毕竟是很早的游戏了。记得以前有个人说这游戏操作容易、难度低，乱打都能赢，我气死了，要跟他过过招，他竟说没兴趣。哎，我真心希望能再出一作在 PS2 上，让连技更多 收录所有漫画里出现的较主要的人物，人物实力分配的更平均点。但 YUYU 有一种特点是其它格斗游戏都很少有的，就是每个人物战术的特点都不同，你用这个人的战术可以赢，但是用在其他人身上就不 定行了。

拳皇的历代风格

KOF STYLE

■模拟天下 / 嘿客

看了那么多的游戏杂志 有很多介绍了拳皇的系统 出招 人物等等，想必大家都已经很了解拳皇了，今天我们来讲一下拳皇的历代风格吧，这是我第一次投稿的文章希望大家喜欢^_^，有什么不足之处还请各位多多见谅，好了 我们开始吧！

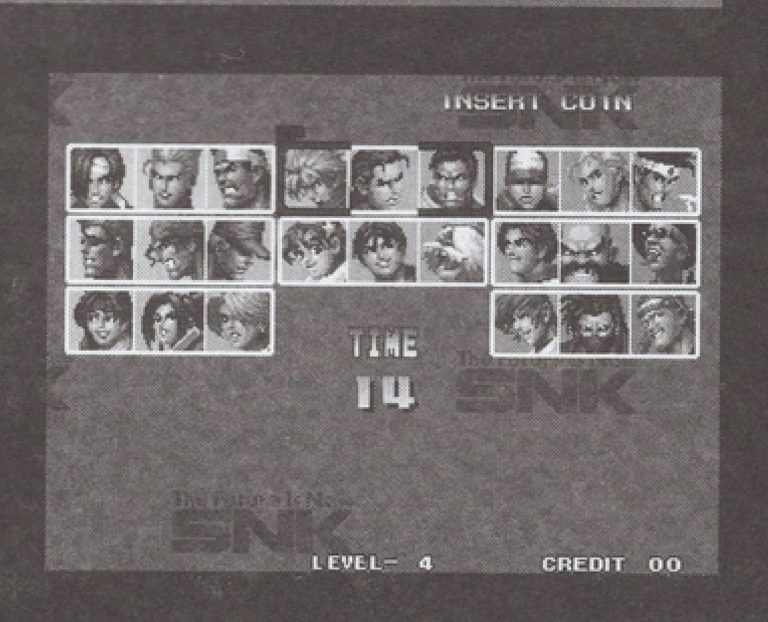
94’拳皇：

第一版的拳皇，在当时来说，这已经算是蛮有吸引力的游戏了，首先他是第一款3V3的格斗游戏。还记的以前打街霸，只能输两次，就没得玩了。但拳皇可以让选一队（一个人物，有三次机会），自然吸引了不少囊中羞涩的学生了。但可惜当时是按国家来选的，每个国家队人物都已经固定，所以选角色的自由性不怎么高，但比当时街霸是高多了。街霸只可选一个，感觉很容易让人培养出个人英雄主义（喜欢街霸的朋友千万别在意，我只是作个比较），而拳皇则注重团队主义。话说回来了，SNK用国家来代表每个队，自然有他的用心：集合世界格斗游戏为中心（野心！？）用来吸引更多的玩家。由于是第一版，格斗系统在当时算是很有新意了，使用AB原地闪避和CD超重击系统，并而引用了龙虎之拳里的集气和超必杀系统，出招时感觉有点生硬，超重击也很生硬，连招也当时也比较简单（连招在拳皇里占很大的部分）。这一代存在的BUG不多（目压不算）。



95’拳皇：

相当于94’拳皇的改进版吧，改掉了用国家来代表选队，而是分两种选法。YSE系列的是单个单个选，也就是说可以把不同队伍的人掺杂成一个队，大大提高了对战的乐趣（这种风格一直被沿用至尽）；第二种是NO系列的，也就是和94’拳皇一样一次选一队人物，对战时在原有的AB原地闪避上加了闪避反击，提高了对战的乐趣，连招的套路也自然随着增多了。对战的速度也比94’拳皇快一点，尤其是加上大跳跃（ ），连招自由度提升了不少，攻击时扣血加多，尤其是能量MAX的时候巨恐怖，差不多可以构成一个连招毙命（一招毙命，不过一般来说血还是能剩下一点点的）。出招也没有94’拳皇这么生硬了，我感觉是刚猛，超重击比较生硬。这一代BUG也不怎么多（目压不算）。



96’拳皇：

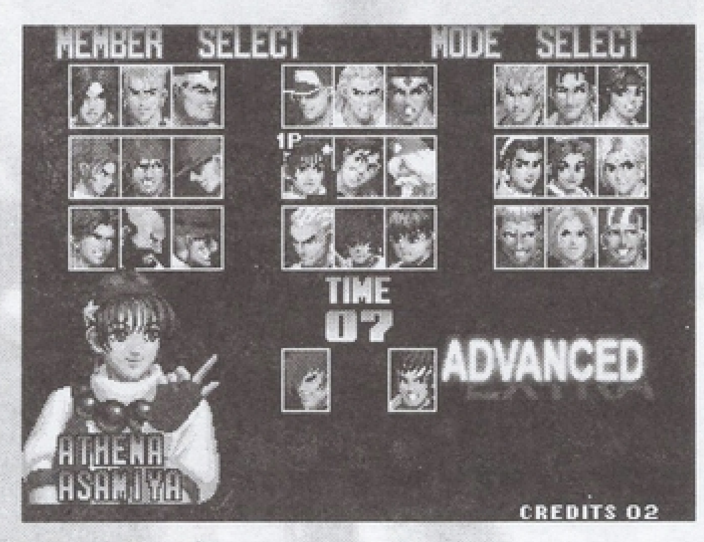
风格大幅度改变了！出招没94’拳皇和95’



拳皇那么刚硬了，超重击自然了很多，引用了全新的系统模式 ADVANCED 模式。SNK 这么做是为了提高游戏的自由度。也增加了很多连招，也就是说取消了 AB 原地闪避，用前后闪避替代了 AB 的原地闪避（闪避时间没现在的这么长），而且增加了跑步了。本来在94’拳皇和95’拳皇的 EXTRA 模式→→是向前大跨步，在这新的 ADVANCED 模式变成了跑步。而且本来的从94’拳皇的普通跳跃到95’拳皇增加的大跳跃再到在96’拳皇里又增加了小跳跃（这但种跳跃风格一直被沿用至今），而且由于模式的不同使用大跳跃和小跳跃的方法也不一样了，本来是 ，在96’拳皇的 ADVANCED 模式变成↓ ，如果是跑步中直接用 就可以完成大跳跃和小跳跃了。另外增加了 COUNTER 和 GUARD CRASH，提高了可对战性，但是在这代没什么大的体现。这一代变化最大，而且 BUG 也增多了，但是对战的自由性提高了很多。

97’拳皇：

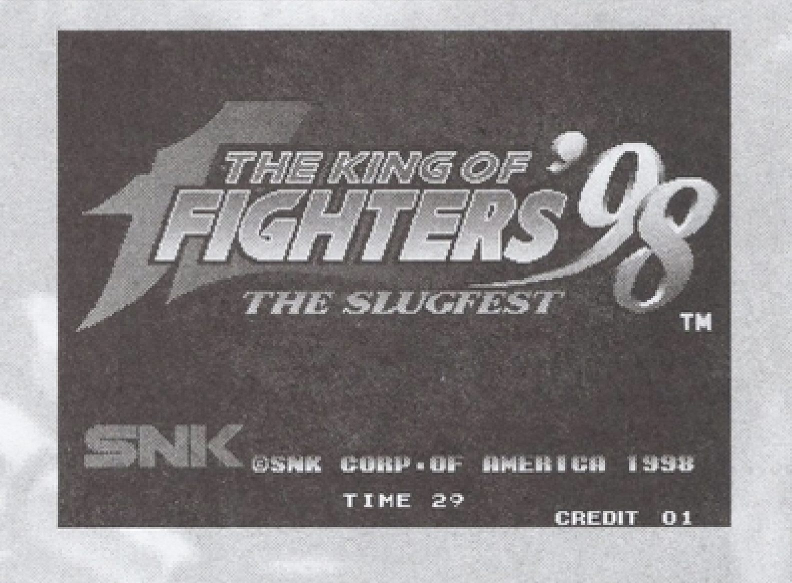
96’拳皇的进化版吧。也许 SNK 为了让更多玩家体会 ADVANCED 模式比 EXTRA 模式优秀（也为了满足比较怀旧的老玩家），所以在开始选人画面时可以先选择 ADVANCED 模式和 EXTRA 模式。我当初还经常抱怨拳皇越来越不好玩，后来玩了97’拳皇后通过模式选择才体会到 SNK 的用心（ADVANCED 模式一直被沿用至尽）。这一代对战时出招自然了很多，但是感觉有点轻飘飘的，大概是音效的缘故吧。ADVANCED 模式的 AB 前后闪避时间增长，而且感觉比96’拳皇更容易控制。COUNTER 和 GUARD CRASH 在这代才开始让人们注意到他们的用处，但是由于存在一些 BUG 还是不够平衡，ADVANCED 模式的能量槽也不怎么成熟。虽然能传给下个人物比以前 EXTRA 模式好，但是还要看选手和选手之间能否相互承接（就好象属性不一样的就不适用）。EXTRA 模式和94’拳皇差不多，闪避时不能反击，这里也就不多说了。这代里连招自由度很高，可以说97’拳皇有一半是为连招而设计的，虽然在当时是一款很受欢迎的格斗游戏，但是这代的 BUG 巨多……（SNK 自己也承认说这部是最失败的作品）



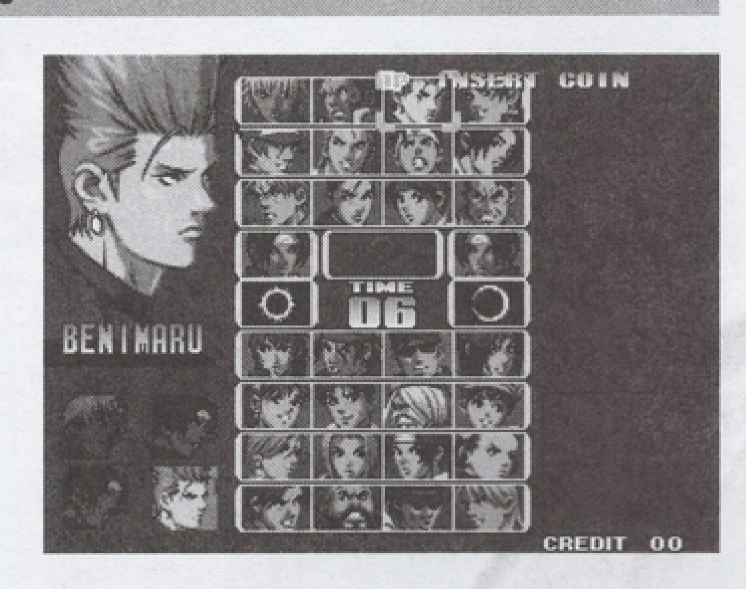


98’拳皇：

感觉是前几代的综合版本。大概是 SNK 吸取了前几代作品的经验和教训，首先它沿用97’拳皇的模式选择，EXTRA 模式带有点95’拳皇的感觉（和94’、97’不一样，在闪避中可以反击）。有些连招和95’拳皇相似，ADVANCED 模式的感觉打起来很实在，玩惯了95’拳皇的人在这代里也很容易上手，系统也没有97’拳皇这样存在很多 BUG。我个人感觉98’拳皇是 KOF 系列中最平衡的，扣血比较适中，而且 COUNTER 和 GUARD CRASH 在这代体现得比较规范（ADVANCED 模式的特点，一直沿用到到现在），比以前实用多了；而且这一代投技人物的投技变得很实用，如果你还把这代的投技人物当作和以前一样的话，那你要吃大亏了（前提是碰到那些专用投技的 BT 狂人）。不管怎么说，我个人感觉98’拳皇的平衡性是最好的，对战时出招很平稳，攻击判定比较准，更加富有竞技的味道！

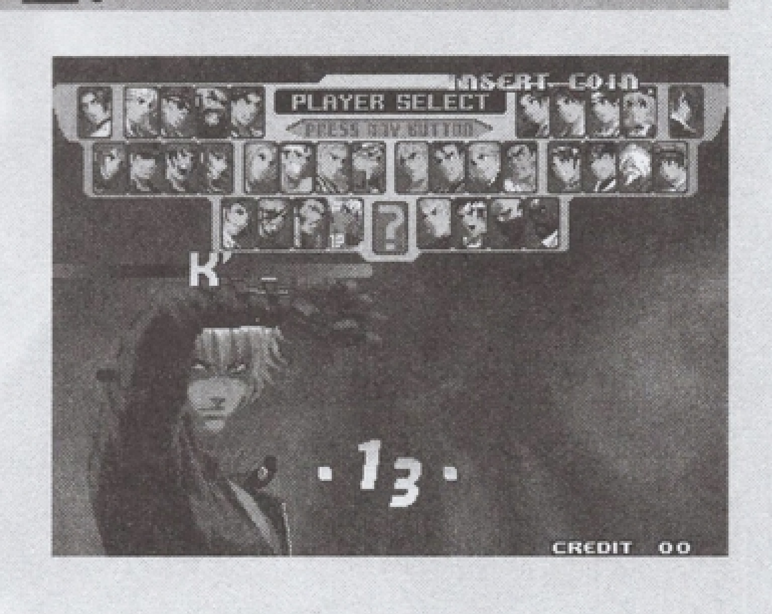


99'拳皇：



从这代到2002'拳皇全都是引用AD-VANCED模式(03'我就不清楚了)，EXTRA模式已经被取消了。这代的投技人物的投技还算可以，感觉这代速度加快了，在原有的98'拳皇基础的ADVANCED模式上加了一些不怎么实用的操作。比如←AB变成往后大跨步，这倒没什么，和←←一样。头疼的是在这之后还要往前跃进，摆明着欠打，还好在往后大跨步时可以出必杀技(普通的不行)，但是破绽还是挺大的。不过也看得出SNK想要创新的苦心，但这招始终不怎么实用，还不如以前的往后闪避；还有一个最头疼的就是SK系统，个人感觉这个系统破坏了格斗的平衡性，虽然可以选择4个人物为一队(一个当SK)，但是平衡性已经没以前这么好了，比较适合喜欢练连招的爱好者。SNK做这个系统也许是为了增加连招和防止被关着打的现象，但是格斗的就是要1对1，就算被别人关住打那也是个人的水平问题，只要多加练习，被关着打的人也可以关着别人打。也许有人会说这是为了连招而设计的，但是格斗的意义难道单单就是是连招吗？那不还不如做个和DDR一样的游戏看谁连得最多！我个人感觉SK系统很多余！而且BUG又增多了，能量槽方面比97'拳皇更差劲，队员不能承接上个人物的能量珠，而且多对了两个爆ABC和爆BCD的。ABC是为了增加连招自由度而设计的，但是有些别扭，就是有些超必杀速度加快有些则减慢，而且还有无限连；接下来的BCD更是夸张，大大的降低对战的平衡性，只要对方剩一个人物了，再爆BCD胜利的几率十分大，就算对手破招水平再好也不免被反击，反击的希望基本是很渺小的。而且这代增加了这些怪系统后可玩性也被降低了，而且有些画面比98'拳皇还简陋，真不知道SNK拳皇制作小组在99年的时候去干什么了？好象没花多少心思和时间来设计新作。

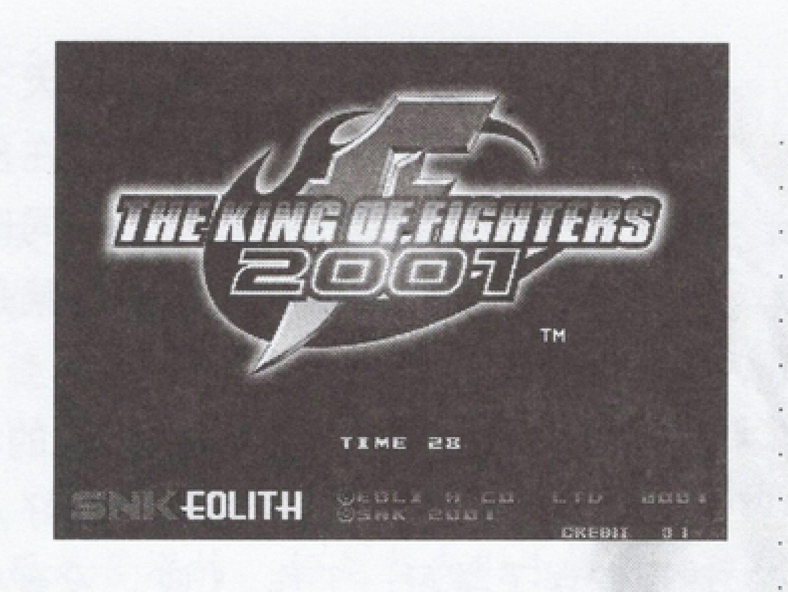
2000'拳皇：



算是99'拳皇的进化版。这代的投技人物还算一般，SK系统开始夸张，SK连招更是夸张，而且BUG也增多了。就比如可以把人物打定型了，也有叫SK无限连的，和99'拳皇一样对战平衡性不好，连高手也会有被菜鸟用连招连死的。当时说这是SNK日本公司的最后一作拳皇了，所以我还是勉强去玩了，但是感觉那两年好象失去了以前打拳皇的乐趣，我也不知道到底失去了什么……但是我从心里十分希望SNK的拳皇能再次深入玩家的心里，而不是被别人说成拳皇已经没什么花样了。2000'拳皇的系统基本上是99'拳皇的继承版，能量槽方面比99'拳皇好，可以原封不变的承接在下个人物身上，ABC和BCD系统仍然存在，这代还是比较适合练连招的爱好者。

2001'拳皇：

最别扭的拳皇版本！原来的拳皇人物设计师跳槽到CAPCOM，而且当时拳皇制作小组被韩国公司收购，拳皇人物设计师也是由别人担当的，人物设定看起来很别扭(别的不说，我的最爱八神画的跟傻子一样 -_-)。还有音乐也不是原来的风格了，听了感觉很怪。第一次接触这代



拳皇时我心里在想 这是拳皇吗？原来的系统已经让我感觉不到格斗的乐趣了，现在连人物设定和音乐也 ！这代里 SK 系统设计得最 BT，最多可以达到 个人做 SK（攻击力和防御力也随着上升），也可以全部人一起出击，不用当 SK（但是攻击力和防御力也随着下降），一个连招毙命和连击的 BUG 又增加了（很多人物都可以 +C 无限连击）。我个人感觉这个 SK 系统越来越不适合拳皇，格斗的乐趣和平衡性全没了，成了连招高手的天下了。（我是个实战派的，各位连招派的千万别生气，我是发表我的个人观点，你们也可以通过投稿来反驳我的观点，我也想听听你们的意见）能量槽方面继承 2000' 拳皇的方式，能量槽可以原封不变的承接在下个人物身上，没有了爆 ABC 和 BCD 系统。主要是这代中增加了超级取消必杀，可以在一些出招中用两颗能量来发超必杀，这点上感觉有点创意，而且要花 2 颗能量，所以这个也不是可以经常用的，感觉也很比较平衡。这代投技人物的投技还算可以（大门也出现了）。

2002' 拳皇：



SNK 拳皇制作小组吸收了前几代的教训，取消了 SK 系统（明智的选择啊），返回到和 98' 拳皇一样的 3V3 系统，对战的平衡性总算回来了（可惜我已经 3 年没认真去玩了，水平降低了很多 尤其是反映能力，郁闷 ng）。这代速度比以前的拳皇系列快了许多，增加了激战时的刺激性，能量槽方面和 2001' 拳皇一样可以完全承接，爆豆变成了 BC。这代的爆豆不是增加攻击力和防御力，而是在原有的 98' 拳皇系统上增加了许多取消技连招，当然为了防止一招毙命的弊端再次出现；爆了 BC 之后攻击力下降很多，而且取消技会减掉一些 BC 气槽的一些气（气槽和 98' 爆 ABC 一样长）。这样一来既不能再使用无限的连招而一招毙命，也大大提升了连招的乐趣（实战派和连招派一定都能适应）。要注意的是由于这代速度加快，所以连招时速度也比以前快一些，要把握好时机，慢慢去适应他的速度。人物设计方便也比 2001' 拳皇的好些，但还是有些不足，管他呢，只要这个游戏平衡性和耐玩性能和 98' 拳皇一样就好。音乐方面也比 2001' 拳皇的自然多了，而且还有一些老的音乐被改版后又重新出现。这代拳皇的平衡性和 98' 拳皇差不多。



总结：

拳皇从 94-02 已经快 10 年了，对 02 的出现，就好象熟悉的 SNK 又回来了。我开始对拳皇以后的作品恢复了不少的信心，做为一个拳皇的 FANS 我衷心祝愿 SNK 的拳皇能再次辉煌！也祝喜欢玩拳皇的各位玩家早日成为高手（前提是别超过我~哦哈哈~开玩笑的），也希望国内能举行更多拳皇比赛，还有哦……希望能多出一些经典格斗游戏（真人 PK 除外^_^）。

编辑手记

Banny

看了那么多稿件，自己却不知道说什么好了 想想这一个月每天拿着鞭子催稿 某人已经被逼得心存邪念了吧 _。站点 论坛 杂志 真有点力不从心的感觉了，当数个 E QQ MSN TXT 的窗口在眼前闪烁的时候 终于还是体会到了编辑（主编? 的内涵 电玩店的 JJ 打了数次电话让我去拿 WE7 都没空去 ·偶尔和阿 的舌战也成为了唯 的休息方式。那天将最后 份稿件交给美工，给 Crix 发了一个笑脸的表情 谁知那边说:“哈好难的啊，你这么多天终于笑了啊 ”>_<

第一期杂志未免有些仓促 昼夜的奋战，疏漏之处难免 还请各位读者多提宝贵意见 还是那句老话，你们的支持是我们前进最大的动力。在此感谢站点内所有的成员 版主 所有帮助过我的朋友 还有这些天 直陪伴着我的 serena。

特别感谢：Z3 雷骑士 1985

过几天就开学了 残念

Crix

虽然以前也作过电子杂志 虽然写文章也不是第 次了 不过第 次要真正把自己的文章放到全国公售的杂志的上，心中仍然免不了激动 甚至有些不安。自己的文章能得到多少人认同? 自己的措辞是不是很多地方不恰当? 些常识是不是根本不正确? 这些问题 直或多或少的困扰着我。值得庆幸的是 我终于还是战胜了自己 不断的删改过后， 篇篇的稿件出炉了。看到自己努力的成果终于变成了铅字 心中默想的就只有 件事——希望读者你们满意了。

这期的杂志我主要负责两个栏目 个是新闻 个是模拟器文化之旅。如果没问题 我想 直对这两个栏目负责下去。新闻是我的本行 而模拟器文化则 直是我的向往。我不敢说自己对模拟器文化有什么很深的理解 但是我愿意和大家 同努力，让我们的模拟器世界变得丰富多彩。杂志公开的消息没多久 位同行杂志的主编跟我聊天时说到 办模拟器杂志其实需要淡化模拟器的概念 模拟器只不过就是 种玩游戏的手段罢了。对此我几乎无言以对 我深信 在我的努力下， 定会有越来越多的人相信 模拟器绝不仅是玩游戏的手段而已。最后我要说的是 我的工作需要大家的支持，所以 希望广大读者喜爱 宠爱 “错爱”我 呵呵 不要绝爱哦 汗)。

liujunusa

和 Crix 一样以前自己作过一些电子杂志 后来用 VB 制作，之间 直给多家杂志社写稿 然而这次是最兴奋的 因为创刊号是天下所有人的结晶产物 凝聚着我们无数的汗水 在反复的拟稿与资料搜集中不仅学到了很多知识 同时也看到了自己的大量不足之处 现在我所做的就是多学知识 更加努力去做好自己的本职工作。

关于模拟器我很赞同 Crix 的看法 处于一种爱好或作为 种业余生活固然很好 可不要因为痴迷而耽误了学习 工作。 哎 没有办法，鄙人已经是 个耽误工作之人了 残念 ··)

CLARK.H

HI 我来了 谢谢各位朋友捧场 什么? 不认识我? 当然啦 在下是新人 资历也没上面那帮老家伙多 所以被挤到最后才发言。-_-

小的在杂志中负责菜鸟乐园 不错 就是整个杂志中最没有深度最没有难度 某人语 然而却又是最重要的栏目之 。天下菜鸟如此之多 可为菜鸟写的教程实在太少 那些所谓“高大全”的教程 都是“高手不屑看 低手不明白”的应试作文般的东西。什么菜单 – 对话框四五六 我们菜鸟 族只是要玩上自己喜欢的游戏 有必要搞清楚那么复杂的配置调试吗? 所以“菜鸟乐园”这个栏目在下将请出紫菜老师 看名字就知道也是个大菜鸟 亲力主持 确保每次讲座都是最低难度、最高实用度 保证讲一次会一个 几期下来 你 定可以自豪地说：我也会玩模拟器了

说完栏目再说说自己吧 新人要力捧 多占点版面也不要紧 _ 这几天正好 GF 千里迢迢来探夫 偏偏杂志到了最后阶段 于是某主编就不断扮演王母角色 以繁重的体力+脑力劳动妄图分开偶俩。可叹终究情比金坚 事在人为 好像不相干 在下完美地两头兼顾 名利双收，忠孝两全 爱意绵绵 呜~嗯~啊~ 被强行抬离话筒 某主编高叫：早就说了不要让这些不懂事的新人上来说

SkyBoy

HI HI 大家好。CLARK.H 在那里唠唠叨叨说什么呢? 我才是最后吧。嘿 大家问我是谁? 嘿，我也不知道我是谁。我只是个模拟器爱好者 上来露个脸，然后 然后 呆着 回去 继续玩去 嘿。

记得某猪有 次在群里大发猪威，把所有写稿子的家伙们 顿奚落 到现在偶还记忆犹新。嘿 犹如某人说的：神兽开始放火烧人了 跑啊 ^_



鲜花·掌声·汗水

早在《模拟天下》杂志即将发售的消息公开后几天 杂志编辑部便收到了“模拟天下”网站论坛的些管理员和版主们发来祝贺的话语 公开了几句后 其余版主以及 些其他网站的朋友也纷纷发表了自己的看法 在这恰逢网站建站两周年的今天 版主们的字里行间充满了对过去的美好回忆 也洋溢着对《模拟天下》杂志和“模拟天下”网站的美好未来的憧憬 面对 个个辛勤工作的版主们的溢美之词，我们唯有用更多的汗水 更多的不眠之夜，(Banny 更多的泡面) 来将《模拟天下》红红火火的办下去 第一期的杂志诞生的经历是苦涩的 但是当我们手捧着最后印刷成册的杂志时 心中涌起的却是无法形容的兴奋 下面就是版主们对我们的“错爱”了，这些话语将永远伴随着编辑部的每一位成员 不断激励和鞭策着我们向前迈进……

阿一

“天下模拟尽在模拟天下” 多么豪迈的一句口号。我也相信 我们的模拟天下网站和《模拟天下》杂志能够说到做到 天下模拟尽收模拟天下。：)

模拟天下经过了多少的风风雨雨 才能够走到今天，最早的中文模拟网 后来的模拟中文网 而后和模拟无限网的重组，最终造就了现在的模拟天下。能够有今天的成果，都是我们网站管理员 全体版主的劳动成果。在此，我和 Banny 以及所有的网站管理员，对全体班主说声：“谢谢”！

经过网站全体管理员数月的策划 在网站诸多成员的帮助下 我们网站自己的杂志：《模拟天下》终于诞生了。这是我们网站成功的标志，也是我们网站全体成员努力的体现。

在此，我祝我们网站越办越好，模拟天下杂志越做越成功。也祝我们网站全体版主，以及所有关心我们网站 关心我们杂志的人 天天好心情！游戏无限，模拟无限。最后祝 Banny 能够天天吃饱饭！（苦命的人 _ ）

Silen

呵呵 不知不觉《模拟天下》创刊号就这样发布了 祝贺自然是免不了的 之余也顺便回顾下过去的这一年吧。记得偶最初在模拟天下注册是在去年的这个时候，当时的“天下”还没和阿一的站点合并，名字还叫“模拟中文网”。那个时候的站点基本就 Banny 一个人在忙前忙后 即便是面对日均不过几千的流量吧，每天也是从早到晚忙个不停。也许就是这份热情让我看到了这个站点的希望，于是便留了下来。时间证明，我是对的。在往后的半年时间里，EmuCN 经历了一次质的飞跃，先是和阿一的模拟无限合并（由于 EmuSky 的域名一直没有废弃，现在还有不少人管模拟天下叫模拟无限网呢 ），得到了阿一的技术支持，使得主页面貌焕然一新。而后又和国内某地方门户网站合作，得到了空间上的支持，再加上 Crix 等人的大活跃表现，主页日均访问量一下从几千上升到了十万左右 一举成为国内优秀的模拟站点之一。回首往事再看今朝，不禁对 EmuCN 的未来充满了希望，随着《模拟天下》的创刊，EmuCN 的品牌也将随之打响 人们有理由相信我们美好的未来！

liujunusa

对杂志创刊的说点什么好呢？（Banny：- 真是找打！）其实心情异常激动到是真的 能和 Banny、小雪（飞雪）一起奋斗到今天真的是很不容易……记得在刚认识 Banny 和小雪时我曾说过要朝这个方向发展，不过没有经过认同 如今终于有机会了 心里真的是说不出的高兴，那就来一句最衷心的祝福：祝愿模拟天下走的更远！

雷骑士 1985

加入模拟天下这个网站差不多有一年了 看着她经历了无数惊涛骇浪、悲欢离合 我们一同挺过了那些最艰难的日子。杂志的推出 是同仁们努力的结果，也是一个新的起点。前方的路必然充满挑战，但我相信 只要我们继续勇往直前 只要读者诸君能多提供宝贵意见，多督促我们，那条路上也就会布满喜悦的果实。读者的满意，永远是我们的最高目标！

Z3

一年的时间匆匆而过，从一个不起眼为会员而努力的小站点 发展到今天推出自己的杂志。在这条路上，EmuCN 经历了风风雨雨。记得 Banny 曾经说过要做最好的站点，今天，我想我们要做更好的站点。杂志的创刊是 EmuCN 又一次飞跃的里程碑，衷心祝贺杂志越办越好。目睹着 EmuCN 诞生的我，将继续记录 EmuCN 的成长，坚信今天的成功将造就未来更灿烂的辉煌。

浅仓南

恭喜！祝贺！模拟天下杂志终于要推出了 我是看着模拟天下发展壮大的，直到今天，模拟天下连杂志都出来了 我相信这是一本优秀的杂志，一本出色的杂志，对每一个菜鸟都会有所帮助呢。

接下来的日子里，我会争取努力多一些时间上网 重新打理起我们的那本电子书，让它能和模拟天下杂志一起走得久久远远。也祝愿论坛能乘着模拟天下杂志的春风，更加的壮大，更加的红火。

世界

嗯，模拟天下的杂志终于要火爆面世了 当然，这离不开大家长久以来对模拟天下的支持与厚爱，也离不开我们可爱的管理员与版主们的努力以及后台编辑们的辛勤耕耘。先祝愿《模拟天下》能够给大家一个好印象 希望将来能成为大家心目中最好的模拟杂志 哦不，也许能升级为最好的电玩杂志也说不定哦，再祝愿本站福如东海，寿比南山 祝愿所有热爱模拟天下的朋友们仙福永享 寿与天齐。呵呵 顺便在这里给大家拜个早年（汗……）。

对于本站，我觉得最吸引人的是新闻 汉化，ROM 下载，以及内容丰富的论坛，GBA 游戏更新的非常快，可是 MAME 自 0.62 开始就没有更新了 还有其他的游戏（比如 PS-ISO、SS-ISO、MD、SFC 等）都不如其他站点更新的频繁，主要是由于站点缺少强力服务器及带宽的支持……其实我也希望这些好东东将来能对所有用户开放，那样的话 我相信模拟天下会做得更好。但这需要一个稳定的资金来源，还请大家多多支持杂志，天下为人人，人人为天下。

杂志做得很漂亮、内容丰富 有收藏价值哦。

碧黯·云逍

2003 年 8 月 20 号，一个成长中的巨人开始试探着伸出了右手。

从外表看来，这只手还很稚嫩，而且像小孩子一样光滑。但它伸向的地方 却是一个完全陌生的领域。

他已经不能退缩，因为有无数的人以父亲的名义在祈祷着 期盼着。

为了这一天，已经期待了很多年了。

巨人 或者说孩子 已经颤抖着伸出了另一只手。

在黑暗的那一端 有他要抓紧的东西。

他已经成长为能够抓紧一切的巨人了 他知道等待他的是什么。

没有什么可怕的。在陌生的路上，他有无数的理由一直走到底。

让他们知道谁是男子汉吧，一个声音祝福着。

Diablo_Hu

写此文时 窗外传来了雨滴声 而今天恰逢立秋……熬过了几天的酷暑之后 这场雨着实地凉快啊！

模拟天下的第一期杂志会带来什么呢？毫无疑问 这将是模拟天下的另一次尝试，也是另一次开始。

说模拟天下站点的特色是汉化专业、新闻及时；

说模拟天下论坛的特色是平易近人，菜鸟乐园。

而我，一名模拟天下论坛版主，对模拟天下的憧憬就是我们的口号——天下模拟尽在模拟天下；

而对论坛的憧憬，就是让论坛成为全中国模拟玩家的乐园。

8gua

话说天地始开 混沌初分。一元二气生八卦，两仪四像定乾坤，至此，世界基本形成。又有五行者 金木水火土也。此五行相生相克，化得世间万物之差异，但此世界并非太平，后有《河图》，《洛书》平定天下，方稳住江山不倒。再说时间匆匆过，光阴不留情 转眼已过数数载……

一道金光闪现，仿佛晴天霹雳一般！《模拟天下》杂志出世了！

若问《模拟天下》杂志为何物？窃听在下慢慢道来：EmuCN 这个中国模拟届响当当的名字，早已身为人知。不过杂志嘛，却乃始初之物。自 EmuCN 的 BOSS 级人物 Banny 找到在下 据称要为杂志撰稿，提供“牧场物语”的内容之时起，EmuCN 杂志的计划，不知为 BOSS 层暗自策划了究竟许久？仅凭 EmuCN 人才济济，不久后 就已成立了专题小组，讨论诸如“封面”“内容”“板块”等一些具体内容。时间不久，第一期创刊号就已基本确立，并确定于 2003 年 8 月 20 日隆重火爆上市！（让我们记住这个激动人心的时刻…… 至此，EmuCN 杂志的创刊经历 基本完毕。

上面提到的“牧场物语” 哈哈 这个嘛，还要从半年前讲起……

那天心情烦闷 闲来无事，遂上网游览。忽见一处“牧场物语专题论坛”眼前一亮！从没接触过“牧场物语”系列 却看到一个相关的专题论坛。不由得使我心生好奇之意。进入后定睛一看 呜呼呀！内容之全面介绍之详细使我知道这是一款绝对的重量级游戏！当然要拿来上手一试啊。这一试可不得了 已身陷其中 不能自拔。此处省去千言万语，浓缩一句话：这真是一款绝对浓缩人生精华的游戏！相信不少牧场 Fans 也都有此感吧。

至此，我便开始了在那个论坛的生活。后来由于种种因缘巧合 得与两位牧场达人相识（黄瓜，人生），并得知他们此刻已有了一个“牧场物语专题站”（隶属 Z.H 工作室）。慢慢的也有幸加入其中 也曾经与他二人共同经历了恶魔城等游戏的研究工作，受益匪浅。后由于某些原因 牧场专题站与 EmuCN 合作，此时虽然喜忧参半，但牧场专题站的进一步发展也正是从这时开始的！有了 EmuCN 这个强大后盾的支持，当然会更上一层楼。同时 在 EmuCN 论坛也特意开设了“牧场专题”的讨论版面 在下和（Z.H 站长）有幸当上版主一职，同时也在不断更新着“牧场专题站”。在 EmuCN，认识到了更多对牧场着迷的玩家，大家因为同一个爱好走到一起，虽远隔千山万水 却得心意相同。

时至今日 牧场专题站以及牧场专区论坛的成就，是不可与昔日相提并论的。虽然其中也有些许不顺之处，好在天随人愿。再有就是最近轰轰烈烈的“牧场汉化” 我想此事也不必多提。此稿发布之日 恐怕完美版本早已流传广泛，而关心的朋友，通过种种途径，也早有耳闻。

……话扯远了 让我们书归正传。《模拟天下》杂志，可谓是一种尝试，一种突破。当然，EmuCN 迈出这一步 也需要玩家朋友和读者朋友的支持、鼓励，才可以做到更好。而我，一届“剩人” 仅以 EmuCN“牧场物语专题讨论区”版主身份 诚心诚意地祝愿 EmuCN 越走越远，《模拟天下》杂志越办越好！正所谓“揭谛揭谛，波罗揭谛，波罗僧揭谛，菩提娑婆诃”。

上联：都看完了？这么快？

下联：一次通过？这么顺？

横批：天随人愿

星云

嘀嘀嗒，当我打开 QQ，就收到了 Banny 的信息，得知一个惊天地泣鬼神 人神共庆，举国欢庆 的消息——模拟天下创刊号要出版了 我简直不敢相信 Banny 的能力有如滔滔江水，取之不尽，用之不竭。（Banny：>_<）模拟天下仍旧蒸蒸日上，这是由于得到了广大网友的支持，没有你们就没有模拟天下的飞黄腾达。如今我们也出杂志了 我相信大家也会一如既往地像支持我们的网站一样支持我们的杂志，不久的将来，《模拟天下》一定会成为最权威，最全面 最及时的模拟器专业杂志。

请记住我们网站的网址 http://www.emucn.net，记住我们网站的口号“天下模拟，尽在模拟天下！”

liu

模拟天下的杂志诞生了 就犹如一个婴儿的诞生，我衷心祝福模拟天下杂志一路走好，为每一个菜鸟指路，作每一个 EMU 爱好者的忠实助手。在以后的日子里，我会努力在论坛的影视版里工作着 欢迎每一个来到这里的朋友都可以寻找到自己喜欢的电影、电视剧 。

分嘴说一句 我也会继续努力在电子刊物的制作上，坚持就是胜利有优秀的美工，加上我们的努力 电子刊物一定会继续下去的。

EVA の使徒

本人跟随模拟天下已有两年之多 对模拟天下网的感情之深是说之不完道之不尽呀。看到模拟天下如今如此的棒，前途一片光明，心中自然是美滋滋的。虽说模拟天下在全国模拟界不是最大的网站，但我相信他是最好的。他的前程让人拭目以待，而我们要做的 就是共同维护。

在希望模拟天下网越办越好的同时 再祝《模拟天下》杂志：一本万利 路路畅通，乘风破浪，风靡全国。

誓于模拟天下共存亡！

黑羽：

2002 年 9 月份 便知道了模拟天下这个网站，记得当时好像叫模拟中文网。那时只是随便下载些 ROM 而已 没有多么注意。真正加入这里是今年 4 月份左右 后来做上了新闻区斑竹。模拟天下的杂志马上就要出版上市了 代表模拟天下又进入一个新的领域了 进步了 祝模天杂志创刊大吉越办越好！当然网站论坛大家也要来支持噢。

IBANEZ

大家好，：）我是模天的新闻区斑竹 IBANEZ，很高兴认识大家，希望能和大家交个朋友共同进步。^^ 其实来过我们网站论坛的朋友们都清楚模天到底好不好（哇……好多鸡蛋）其实我加入模天后其他的 EMU 站就很少去了 因为在这里你想要的东西基本上都能找到（三级片是没有的 -!）。所以说，只选对的不选贵的，选择模天是你的明智的选择（ -!广告？！）。其实我相信会有很多朋友以前不知道模天的但我相信通过这本小小的杂志会有更多的朋友知道和了解我们的，我也相信 WWW.EmuCN.NET 也永远不会消失掉！

莉可

漫无目的地徘徊

毫无头绪的寻找

治愈我心中伤痕的那本杂志

是你将给我最美好的记忆

没有约定

没有交流与决定

拥抱着你，确信那每一天不会再来

记忆中挥舞着双手的你，能呼唤我的名字吗？模拟天下……

海可枯石可烂，天可崩地可裂，我们（我与模拟天下）肩并着肩手牵着手……

（Banny：…………）

meteorsyd

《模拟天下》终于创刊了 这回大家在下线的时候也能和模拟天下尽情接触了 不知道大家会不会有些感动呢？ 在这里先小小地祝贺一下！（烟火盛放）



杂志和论坛的主旨一样，以模拟为重点，及时将最近，最新的模拟内容以最快的速度用不同于论坛的形式展现在大家面前 让高手有对模拟界的动态能及时了解，而让新手对模拟不再陌生。这就是杂志创办的主要目的。

当然了 尽管有了杂志，论坛仍然是大伙网上的家 依然是最重要的一环，并不会因为杂志的创办而使论坛有大的改变，大家可以放心。论坛将在维持原来的特色和功能的基础上进一步加强高速的更新和下载优势，并且改良不完善的地方 使之更为完善。为大家创造一个更为和谐的讨论环境。而杂志的创办更大程度上的意义归结于大家的支持，也代表了论坛的人气。对于模拟天下来说既是一次重要的尝试，也可以说是如虎添翼。当然了现在的杂志只是创刊号，难免会有不足和欠缺，这就需要大家的宝贵意见，杂志的发展和前途与论坛一样都离不开大家的支持。就像是杂志的口号和目标："天下模拟尽在模拟天下"。

难道，不正是这样的吗?

qiulin999

《模拟天下》杂志创刊号之"罪恶始动计划"终于浮出水面了 作为一名"模拟天下"BBS 的影视分论坛版主在这里我表示衷心的祝贺！愿创刊号首期发卖超过 1 万份。

WWW.EmuCN.NET 自开办以来，本着为全中国千百万贫苦的模拟爱好者服务的精神一直致力于免费而实际的工作中。网站附属的 BBS.EmuCN.NET 开办以来不断的增加版块，更新内容，旨在为广大模拟爱好者提供一个交流和学习的场所。期间有过种种的开心和不开心的事情发生，本来嘛，人是感情动物哪能没自己的个性呢。作为宽带视频这个随着中国网络带宽的提高而出现的新兴事物近来在网络上大行其道，君不见近几个月国内的电影网站如雨后春笋般地涌现，可其中 99% 是属于付费网站，对于中国现阶段大部分的上网用户属于"贫下中农"而言可苦了我们了 想看好的免费的在线电影吗? 来模拟天下的影视论坛逛逛吧，你会有意想不到的收获，我们会为你提供大量免费高速的在线视频收看和下载。虽然影视不是模拟天下的本行 但只要有我在，一定"全力以赴，做到最好"！信不信由你，只要有我在一定让你盆满钵满（这年头吹牛皮不上税，不吹白不吹）。当然了作为一名"模拟天下"的版主，我对模拟方面也算是小有见地吧，有不懂的地方我们可以一起交流一起学习。

模拟天下在国内同类型网站中也算是出类拔萃的一个。在杂志创刊号首发之季我祝愿"模拟天下"越办越火，越办越好，越办越酷，越……（没词了 Help Me），当然啦，我指的是两方面 杂志和网站一样火，一样好，一样酷。说到这里，哎！谁送我本《模拟天下》杂志创刊号呀，内部管理太严 无后门可走 DI。最后留下我的 E-Mail 地址：qiulin999@emucn.net，各位看官有影视或模拟方面的好东东或疑问可以发到这里，大家一起研究研究。

幸福的旺达

往昔的记忆电影般地回放，总是让我想起我刚来"模拟中文"时的感觉。那种感觉真的无法用言语形容，仿佛触电一般，也许我是一个比较喜欢回忆的人。但我要说的是在模天的日子是最开心的日子 以前是的我相信未来也是，太过于华丽的语句不想多说。我只想真心对模拟天下说一声"我爱你"。

京城第一奸商

2003 年 8 月 6 日晚 11:20 分 我像往常一样在 IE 浏览器的地址栏中敲击着 http://www.emucn.net。突然映入眼帘的是一个具有爆炸性的消息，这个消息不光只是突然，而且具有轰动效应，这个消息就是：模拟天下出杂志了！当时看到模拟天下主页上刊登的《模拟天下》杂志精美的封面。我是那样地激动 险些冲下楼去买一本，仔细一看原来是 8 月 20 日出版。由于还没有卖的我就仔细把封面看了一遍，才 10 元呀！这样一本专业的杂志还附赠光盘，仅仅只卖 10 元，真是太具诱惑力了。要知道北京的 D 版一张还要 5 元呢，中关村附近就更黑！我相信很多支持模拟天下的朋友们也一定像我一样高兴。

在这里我祝愿《模拟天下》杂志首刊发行成功，逐步成长为模拟界最为专业的杂志。并且争取在游戏类杂志市场取得销售第一的业绩。

模拟天下从模拟中文网慢慢发展，直到有了今天成绩。在这期间道路曲折而漫长，站点多次遇到危机，还记得由于服务器不好，无法下载而又经济危机时 很多人有意见。Banny 有时想关掉站点，但是他还是挺过来了。论坛也是经历坎坎坷坷 很多人走了但更多人又来了。现在的论坛和站点比以前快了也稳定了许多 会员也一天天地增加。

在这里我忠心祝福模拟天下网站和论坛可以走出经济危机的阴影 通过杂志和网络两种渠道让更多的人认识模拟天下 让所有怀旧的人们体验孩童时的乐趣。让模拟天下成为亚洲乃至世界最大最专业的模拟网站。让模拟天下论坛也成为中国最大的论坛，哪怕是找电影还有看图片都只去模拟天下。最后 "天下模拟尽在模拟天下"就是我们的口号（这句口号谁提出来的? 太经典了！）。

村里人

亲爱的读者朋友们：

首先我们大家一起祝贺《模拟天下》杂志正式创刊！第一期杂志决定于 8 月 20 号提前上市！96 页黑白 + 16 页彩插 + 附送光盘，内容丰富用料实足，全国各地均有发售……同时向《模拟天下》杂志诸位编辑表示感谢 给我们大家带来一份专业的模拟杂志！

我们模拟天下的口号是："天下模拟尽在模拟天下" 今日的模拟天下无疑已经成为中国最一流的模拟器门户网站之一。首页的访问量已经超过 10 万 IP 每日。同时本站所辖论坛也已经成为全中国讨论模拟器问题的最佳场所。目前注册用户超过了 7 万 日发贴量近 5000。

在这些成绩里面有模拟天下网站长的 Banny 的不懈努力和每一位模拟天下 BBS 斑竹的心血，当然不能忘记每一位会员对本网站的支持！在从模拟中文网到模拟天下的期间道路曲折而漫长，站点多次遇到危机，还有很多别有用心的人对本站的攻击等等外人无法想象的困难；论坛也是经历坎坎坷坷 很多人走了但更多人又来了。现在的论坛和站点比以前快了也稳定了许多 会员也一天天地增加……

最后我们一起祝福模拟天下网站、论坛、杂志最终成为全世界最好的中文模拟媒介！让我们会员、读者 紧密的团结在模拟天下的周围一起为实现这个美好的愿望而努力！

"天下模拟尽在模拟天下"

海龙牙

火月

上天似乎对 2003 的夏天恋恋不舍 一滚滚热浪缠绕着中国大地上的各个角落

八月

红色的火焰下一个新的生命脱开了厚重的茧甲

开始了她新的章程

起先我看到模拟天下要做杂志的时候，我当时感觉十分惊讶 从未听闻 从没有任何征兆，就如同天使瞬间在我眼前展开了翅膀一般……另人感觉是那么地惊讶 又是那么地兴奋。

模拟天下到现在已经走过了整整两个年头了……每一个脚步所留下的脚印都是那么另人回味，今天模天将走入新的殿堂，展开新的羽翼飞向新的高峰。让我们共同祈祷——模拟天下在阳光下飞的更高、更远！

中秋

令人激动的一刻 以前一直在网络上出电子杂志，虽然很方便，但是其内容很单一，而且很多人看不到 毕竟手里拿着一本书才是有分量的。让你无论何时何地，都会感受到 EMU 的乐趣。模拟天下这次以杂志为媒介 让更多人了解 EMU 让更多骨灰级玩家看到小时候陪伴他们度过无数个日日夜夜的游戏，了解最新最快的新闻，早已是很多人的梦想。这次万事具备的编辑部成员会将最好的东西带给大家！

模拟天下的成长经历了风风雨雨 老话不提了。在以后的日子里，天下的所有成员，会尽自己最大的所能，带给大家无数的欢乐 想了解新闻玩游戏，到主页 不过别忘了 论坛才是你们的家……

祝：模拟天下杂志——更加辉煌，写成永远……

WesToy

Hi~大家好，我是模拟天下论坛——软硬兼施版块的斑竹 WesToy（很绕口？叫我小强好了 ）。来模拟天下有半年多的时间了 看着模拟天下一步一步的成长、发展壮大，真的打心眼里高兴。在这里，我学到了很多东西 也结交了很多志同道合的朋友，真的很感谢 EmuCN 它让我在工作之余得到了很多的快乐。如今 模拟天下姗姗推出了它的第一本杂志，这里面凝聚了模拟天下人的心血和汗水，我相信 这本书一定会给你带来很多的快乐。感谢你对 EmuCN 的支持，我们一定会努力做的更好！

黄龙

漫长的岁月 模天终于走到了今天，哈哈 要出杂志啦，激动ING……偶是个小版主，对主页没什么影响力 但是，偶和大家喜欢模拟的热情是一样的！论坛是我活跃的天地，在这里认识了很多同人，快乐一波接一波！大家如果有什么问题，都可以来找偶啦，虽然水平有限，但热心度 120%，起码也可以当个广播，哈哈。欢迎大家来“软硬兼施”做客啊！

我们的 BOSS 都是超级强人，所以我们的网站也是 BT 一般的强。不过最近世界（不是那个很敬业、负责的版主啊）不怎么太平，模拟界也是如此，偶就借这个大喜日子祝模天平平安安，蒸蒸日上，主页像火山爆发一样涨，论坛像过旺旺雪饼一样旺！大家日子天天像过年一样爽！

最后 还是一起高呼模天的口号吧“天下模拟，尽在模拟天下！

FinalFantasy

汗，说实话那天看见模拟天下的主页更新的时候把我给吓了一跳。还以为是帮什么杂志过广告呢，可是想想没这个先例呀。仔细一看 原来是我们模拟天下自己的杂志，心里的那个激动呀……没想到 Banny 老大的保密工作做得那样的好，除了几个内部制作人员就连我们斑竹都是无人知晓呀：（看着模拟天下从娃娃成长到现在今天的样子 这都是跟 BOSS 们，还有其它各位成员的努力所分不开地……

我也是个常买杂志的人，看着市场上充实着各种各样的模拟杂志，也为《模拟天下》而担心。但是看了 Banny 老大说的话我也放心多拉，本着“以菜鸟起步”的宗旨我敢说是最明智的选择。目前我总觉得目前市面上的模拟杂志大都是把读者的定位定的太高了 刊登的教程总是让人找不找方向，不是这里不懂就是那里不明白 老是一知半解地还不如不看的好根本无法提高。现在好拉《模拟天下》的推出 无疑是伴随着大家模拟进阶的好伴侣……（汗，做起广告来了）当然，《模拟天下》还是刚刚的推出 多多少少的会存在着一些不足，希望大家看了后多提意见，多多支持。

希望模拟天下的论坛能够成为大家与我们互动的地方 模拟天下离不开你们的支持，离不开你们参与 我们会尽自己最大的努力为大家服务，有实力更有热情。 ）

最后预祝模拟天下越走越好……嘿嘿，还是那句口号“天下模拟尽在模拟天下”。：）

斯哥诺

模天的杂志快要上市了 内心的激动无法用语言来形容，作为模天 BBS 上一个版主，模天的一份子 偶决定会尽自己的最大所能，去投入到杂志的工作中去，即使是一件小事也要做好，即使自己不是一个版主，是一名普通的模天 FAN，也要全身心投入到杂志的建设中去，会为杂志做出一份微弱的贡献。

模天的站点 现在已经发展成为国内模拟器站点中的龙头之一 模天的论坛每天也是人气爆满，这和模天的全体成员 全体 FANS 是离不开的 作为模天的一员，我很高兴，我很自豪，即使能做一点小事，心里也是热呼呼的。但模天将来的路还要走，而且要走的很远，所以还需要大家来维护要大家来帮忙，我们的网站也会全心全意的为大家办好每一件事，模天走过的这些路，并不好走，但我们能坚持下来，能够继续下去，这就是将来的一个目标，也是现在的起点 将来会比今天要好，要好上几十倍，几百倍！

杂志也在凉爽的秋天与大家见面了。也许我们的杂志在刚起步的阶段会有很多需要改进的地方 也许我们的杂志不是 100% 符合大家的心意，但我们同样需要大家的支持。要像支持模天网站一样支持我们的杂志，要给予我们鼓励，我们的杂志会越办越好，这和大家的支持是分不开的。杂志就像我们的亲人般亲切，因为他是我们的“家”里人，有谁又会讨厌“家”里的人呢？：）

最后在杂志即将上市之际，我会为杂志奉献上我所能做到的一切事情 即使只是一些微不足道的事，我也会觉得高兴，觉得欣慰 觉得自豪，我祝愿模天的杂志像一匹草原里的黑马，一举脱出，也祝愿我们的 Banny 大哥永远走在模拟界的最前沿！

zhang1234

盼星星，盼月亮，模天的杂志终于要出版了。看到模天在不断的发展和进步我打心里感到高兴，从当初几百个会员到现在七万多，从当初需要玩家们的捐助到现在的手机短信服务。现在杂志马上就要与大家见面了 在这里要感谢我们可爱的管理员与版主们，还有后台编辑们的努力。说了这么多心理话不再废话了 在这里我祝愿杂志越办越好，越办越火，成为模拟界最权威的一本杂志！

魔法皇子

恭贺《模拟天下》杂志创刊。早在中文模拟器网的时代，我就经常去玩。模拟天下可谓一步一个脚印成长为国内最好的模拟站之一，期待《模拟天下》杂志也像网站一样，一步一个脚印发展为国内最好的杂志之一，将更多的菜鸟培养成雄鹰。

书生小白

2003年8月20号 一个模拟界开天辟地的日子，大家期盼已久的《模拟天下》杂志终于诞生了！

模拟天下是最好的模拟网站之一 一年来，它经历了不少的风风雨雨 终于挺过来了！这离不开老大们的汗水，更离不开千千万万的模拟爱好者的支持。《模拟天下》将在所有人的祝福下茁壮成长，将会越办越好！

鲇川丸子

与 EmuCN 合作时间不算短了 其实与其说是合作倒不如说是朋友来的更贴切点，我本人也是非常喜欢模拟产品。这次 EmuCN 要出杂志，我当然不能不来捧捧场。EmuCN 风雨几年，在这金秋成实的日子里终于迎来了这历史性的时刻，从网络向平面媒体的延展。在《模拟天下》即将出刊之际，我谨祝《模似天下》花开日日红，一路走好。让我们在“天下模似尽在模拟天下”的口号中支持 EmuCN 到永远！

Rocky

WWW.EmuCN.NET 从模拟中文网走到现在的模拟天下经历了很多的困难和挫折。空间 经费，手机短信 集资……一直到现在要出版的《模拟天下》杂志！相信站长们作为几个普通的学生已经为自己的网站付出了超人的努力和辛勤的汗水。在此，我站在一个普通网友的角度来说，不得不佩服他们这种坚强的精神！作为 BB 的好朋友，我更要学习你的这种对工作认真的态度！借模拟天下杂志出版之际，我要对你们说声 辛苦啦！我永远支持你！模拟天下！

serena

泡面和汗水的日子成就了 EmuCN 和《模拟天下》，其中的滋味自己最是明了 做朋友的没帮什么忙，唯有感想下一个落雪的海洋，在你手中放入盈满的希望……忆往昔似水流年，模拟天下 天下无双。

来福

我写一句吧：目前世面上的模拟器类杂志已经有 4~5 种了 相信凭借 EmuCN 站点的强大后盾 该杂志一定可以脱颖而出 在此，来福表示诚挚的祝愿 希望大家也能多多支持这本新生的杂志。